318,-Ft

VI. évfolyam 12. szám, 1995. december

576 KByte

Számítástechnikai magazin

MELLÉKLETÜNKBEN:
WORMS ikontáblázat,
REUNION és CAESAR 2 tippek,
SIM TOWER leírás és egyebek!

HIDEGVÉR!

Csak halvérűeknek ajánlott izgalmakat rejt a STONEKEEP!

TOTÁLKÁR!

A DESTRUCTION DERBY új távlatokat nyit a biztosítási ügynökök életében...

FÉREG-MÉREG!

A WORMS-ban egy kupac kopasz kukac uzival lyukakat lyuggat...

Leírások: Ascendancy, Navy Strike, Silverload, Sim Isle

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladóknak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1995. DECEMBER 10-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN !

Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!
Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 boltodban, akkor bátran írj a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)

SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:

MD BASIC SET: MD II alapgép + 1 CONTROL PAD 17999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES FIFA SET: SNES alapgép + FIFA SOCCER + 1 db CONTROL PAD 27999.-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET: GAMEBOY alapgép játék nélkül 9999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép + SONIC + ALEX KID + 1 db CONTROL PAD 8499.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GAME GEAR alapgép + 1 játék .... HÍVJ!

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD	79999.-	SHINOBI X	11900.-	KING OF BOXING (JAP)	HÍVJ!
SATURN joystick	5999.-tól	PANZER DRAGON	11900.-	HANG ON GP 95 (JAP)	HÍVJ!
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ kábel	HÍVJ!	STREET FIGHTER MOVIE	9900.-	V OPEN TENNIS (JAP)	HÍVJ!
SATURN NTSC adapter	HÍVJ!	VIRTUA RACING (USA)	HÍVJ!	VIRTUA COP (JAP)	HÍVJ!
DAYTONA USA	12900.-	OFF WORLD EXTREME (USA)	HÍVJ!	WING ARMS (JAP)	HÍVJ!
BUG!	11900.-	NHL ALL STAR HOCKEY (USA)	HÍVJ!	TOH SHIN DEN (JAP)	HÍVJ!
VIRTUA FIGHTER REMIX	11900.-	CORPSE KILLER (USA)	HÍVJ!	VIRTUA FIGHTER 2 (JAP)	HÍVJ!
INT. VICTORY GOAL!	9900.-	F1 LIVE FORMATION (JAP)	HÍVJ!		

SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD	79999.-	RAIDEN PROJECT	HÍVJ!	NBA JAM T.E..	11900.-
SONY PSX memória kártya	6999.-	WWF WRESTLE MANIA	HÍVJ!	LEMMINGS 3D	11900.-
SONY PSX CONTROL PAD	7999.-	STRIKER	HÍVJ!	DESTRUCTION DERBY	13900.-
SONY PSX összekötő kábel	7999.-	RAYMAN.	13900.-	WIPE OUT.	13900.-
TOSHINDEN	HÍVJ!	NOVASTORM	11900.-	STREET FIGHTER MOVIE	11900.-
DOOM	HÍVJ!	RAPID RELOAD	9900.-	TOTAL ECLIPSE TURBO	11900.-
		AIR COMBAT	11900.-	TEKKEN	HÍVJ!

Hihetetlen, de igaz!
PSX akció, csak 7 napig!
1995.12.11. - 1995.12.18.
PSX gép + Demo CD + 1 joy 79999.- helyett csak 69999.-

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS)	2999-3499 Ft	SNES PHANTOM ARCADE JOY	4999 Ft
SEGA PHANTOM ARCADE JOY	4999 Ft	SNES USA KONVERTER	3200 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0	9999 Ft	SNES ACTION REPLAY V2.0	9999 Ft
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999 Ft	SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER	6999 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL	1999 Ft	SNES SCART KÁBEL	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE HI-FI KÁBEL	1999 Ft	SNES JOYHOSSZABBÍTÓ KÁBEL	HÍVJ!
SEGA MEGADRIVE ARCADE JOYSTICK	7999 Ft	SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER	HÍVJ!
SEGA MASTER SYSTEM CONTROL PAD	1999 Ft	SUPER GAME BOY	9999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999 Ft	GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER	1299 Ft
GAME GEAR HÁLÓZATI ADAPTER	1299 Ft	NES ACTION REPLAY	5999 Ft
SNES CONTROL PAD	2999 - 3499 Ft		

SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

PC JOY - EDGE II	2999 Ft	PC EGÉR (2-3 gombos)	2999 Ft
PC JOY - HAWK+	2999 Ft	COMMODORE JOYSTICKOK	1999 Ft
PC JOY - EAGLE CONTROL PAD	2999 Ft	COMMODORE FREE WHEEL (kormány)	3999 Ft
PC JOY - FLIGHT MAX	5999 Ft	COMMODORE FOOT PEDAL (pedál)	2999 Ft
PC JOY - FX 2000	2999 Ft	AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL	999 Ft
PC JOY - COMMAND Control pad + játék	3999 Ft	DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek	2999 Ft
PC JOY - TORNADO	2999 Ft	SCREENBEAT 3 AKTIV HANGFAL (2 x 10 WATT)	3999 Ft
PC JOY - OPTIX	7999 Ft		

SZÁMÍTÓGÉPES ÉS KONZOL ÚJSÁGOK:

PC CD: (mindegyik újság CD melléklettel)
CD ROM GAMES
PC ATTACK
PC FORMAT
MULTI FORMAT: (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)
EDGE
X-GEN
KONZOL:
3DO MAGAZINE (3DO)
C and VG (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
EGM2 (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
GAME PRO (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
TOTAL (NINTENDO)
ULTIMATE (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)

Az 576 KByte boltjaimban árusitott bármely játékgépet, programot elcserélném,
árát beszámítanám a gyűjteményem számára felajánlott
- 1900 elötti részvényekért, szövetkezeti és egyéb üzletrészvényekért,
- 1920 elötti képes levelezőlapokért,
- a századforduló kiadott Franklin kiadású Verne könyvekért.
Meghivók, táncrendek, menükártyák, kéziratok, aláírások is érdekelnek.
Keresek Békekölcsön kötvényeket.
Telefon: 1295-303
(munkanapokon 9-14 óráig).
Levélcím: 1389 Budapest, Pf. 132.

FANTASZTIKUS AKCIÓ!!!

FADE TO BLACK (PC CD)

+

COMMAND CONTROL PAD





9999,-

MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!!!

ÁLLJ!

Ne is olvass tovább!

Az ezen és a hátsó belső borítón található játékok legnagyobb része (nemcsak az itt feltüntetettek!) mától **20-50%-os árengedménnyel** kaphatók, amíg a készlet tart. **Nehogy kihagyd ezt a lehetőséget!** Karácsonyi vásárunk részleteiért hívd az alábbi telefonszámokat:

Forró drót:
(06-1)-112-6415
(06-72)-313-863
(06-96)-322-151

AMIGA PROGRAMOK

ALADDIN AGA	5999	
AMNIOS	1999	
ARCADE POOL	1999	
ARCHER MACLEAN S POOL	2999	
BAAL	899	
BANSHEE-A1200	4999	
BATMAN RETURNS	2999	
BENEFACTOR	3999	
BILL S TOMATO GAME	1499	
BOB S BAD DAY	1999	
BRIAN THE LION-A1200	3999	
BUDOKAN	2999	
BURNING RUBBER	2999	
CADAVER + PAYOFF	2999	
COLONIZATION	6999	
CYTRON	3499	
DENNIS AGA	2999	
DEVIOUS DESIG	1499	
DISPOSABLE HERO	3999	
DRAGONSTONE	3999	
DYNASTY WARS	999	
EXC.GAMES COLLECTION	4999	3999
-ARCHER MACLEANS POOL		
-POPULOUS 2		
-SHUTTLE		
EYE OF BEHOLDER 2	3999	
ISHAR 3	3999	
JIMMY WHITE SNOOKER	2999	
LAST BATTLE	2999	
LINKS GOLF CHALLENGE	1999	
LION KING AGA	4999	
LOTUS TRILOGY	4499	
MENACE	999	
MICROPROSE F1 GP	3999	
NIG.MANSELL WORLD CH.SHIP	4499	
NINJA REMIX	1999	
NORTH AND SOUTH	1999	
OUTRUN EUROPA	1999	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999	
POOLS OF DARKNESS	2999	
PREM.MANAGER 3 MULTI EDIT	2999	
RISE OF ROBOTS	4999	
RISE OF ROBOTS AGA	5999	
RVF HONDA	1999	
SECOND SAMURAI-A1200	3999	
SEEK AND DESTROY	3999	
SENSIBLE GOLF	5999	
SENSIBLE SOCCER	5999	
SHADOW WORLDS	2999	
SKIDMARKS	3999	
SUBWAR 2050 AGA	4999	
TEAM 17 COLLECTION VOL.1	4999	
-BODY BLOWS		
-OVERDRIVE		
-SUPERFROG		
THE KILLING GAME SHOW	1499	
THE KRYSTAL	1999	
THEME PARK AGA	4999	
TREASURES OF SAVAGE F.	3499	
TRIPLE ACTION VOLUME II	1999	
TURRICAN	1999	
TURRICAN 2	1999	
UFO AGA	4999	
WRECKERS	999	

CD 32 PROGRAMOK

AKIRA	6999	
ALFRED CHICKEN	3999	
ALIEN BREED 3D	6999	
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999	
ALL TERRAIN RACING	4999	
BANSHEE	5999	3999
BATTLE TOADS	3999	
BENEATH A STEEL SKY	5999	
BUBBA AND STIX	4999	
CANNON FODDER	5999	
CHUCK ROCK	3999	
CHUCK ROCK II	4999	
D GENERATION	3999	
DANGEROUS STREETS	1999	
DISPOSABLE HERO	4999	
DRAGON STONE	3999	
FIELDS OF GLORY	5999	
FIRE AND ICE	3999	
FLY HARDER	2999	
FURY OF THE FURIES	3999	
HEIMDALL II	5999	
HUMANS	3999	
INTERNATIONAL KARATE +	2999	
JOHN BARNES FOOTBALL	2999	
JUNGLE STRIKE	4999	
KID CHAOS	3999	
LAST NINJA III	2999	
LEGACY OF SORASIL	4999	
LITTIL DIVIL	5999	
LOTUS TRILOGY	4999	
MICROCOSM	7999	
NIG.MANSELL WORLD CHAMP.	4999	
PINBALL FANTASIES	4999	
PIRATES GOLD	4999	
PREMIERE	3999	
RISE OF ROBOTS	7999	
SHADOW FIGHTER	5999	
STRIKER	4999	
SUBWAR 2050	4999	
SUMMER OLYMPIX	1999	
SUPERFROG	3999	
SUPER METHANE BROTHERS	2999	
SUPER PUTTY	2999	
SURF NINJAS	2999	
TOP GEAR 2	4999	
TROLLS	1999	
ULTIMATE BODY BLOWS	5999	
UNIVERSE	5999	
WORMS	5999	
ZOOL	3999	
ZOOL II	4999	

C64 KAZETTÁK

3D STOCK CARS 2	699
ACROJET	699
AIRBORNE RANGER	699
ALIEN 3	299
ARMALYTE	699
BADLANDS	699
BLUE BARON	699
CALIFORNIA GAMES	699
CHAMPIONSHIP WRESTLING	699
CONTINENTAL CIRCUS	699
CRACKDOWN	699
DELTA	699
DOUBLE DRAGON	699
DRAGONS OF FLAME	699
F15	699
FLIMBO S QUEST	699
FORGOTTEN WORLDS	699
GAMES WINTER EDITION	699
GEMINI WINGS	699
GO FOR GOLD	699
GRAND MASTER CHESS	699
HAWKEYE	699
HEROES OF THE LANCE	699
HUNTERS MOON	699
INDIANA JONES FATE OF ATL.	699
LAST DUEL	699
LAST V8	699
LED STORM	699
LEMMINGS	1999
MC DONALD LAND	299
MERCS	699
MICROPROSE SOCCER	699
MOONWALKER	699
MULTIMIXX I	699
MULTIMIXX IV	699
MULTIMIXX V	699
NIGHTSHIFT	699
NINJA COMMANDO	699
NINJA RABBITS	699
OUTRUN	699
OUTRUN EUROPA	699
PIRATES	999
Q10 TANK BUSTER	699
QUEDEX	699
RICK DANGEROUS 2	699
ROBOCOD	699
RODLAND	699
SILKWORM	699
SKATIN USA	699
SOCCER DOUBBLE 2	999
SOCCER DOUBBLE 3	999
SOLO FLIGHT	699
ST DRAGON	699
STRIDER 2	699
SUMMER CAMP	699
SUPER MONACO GP	699
SUPER SCRAMBLE	699
SWIV	699
TETRIS ÉS KIKUGI	699
TIGER ROAD	699
TITANIC BLINKY	699
TURBO CHARGE	699
TURRICAN	699
TUSKER	699
WINTER GAMES	699

C64 CATRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999
ROBOCOP 3	999
SHADOW OF THE BEAST	999
TOKI	999

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

KIDS PACK	999	599
-POSTMAN PAT		
-SOOTY AND SWEEP		
-COUNT DRACULA		
-POPEYE 2		
-THE WOMBLES		
-SUPERTED		
POPEYE COLLECTION	999	599
-POEPEYE 1,2,3		
POSTMAN PAT COLLECTION	999	599
-POSTMAN PAT 1,2,3		

C64 LEMEZEK

ACTION FIGHTER	699	
ALIEN 3	999	
BAAL	799	
BBURAGO RALLY	999	
BLUES BROTHERS	699	599
BUDOKAN	999	
CAPTAIN FIZZ	799	499
CHUCK ROCK	999	
CREATURES	999	
CREATURES 2	999	
DALEK ATTACK	799	599
DARKMAN	999	
DIE HARD 2	999	
DOUBLE DRAGON 3	999	
DYNASTY WARS	999	599
ELVIRA 2	999	
F16 COMBAT PILOT	999	
FIGHTER BOMBER	999	
FINAL FIGHT	999	
FLIMBO S QUEST	999	
GOLDEN AXE	999	
GRAND PRIX CIRCUIT	999	
HUDSON HAWK	799	
INDIANA JONES IV ARCADE	999	
JAMES POND	699	
JAWS	699	
JUDGE DREED	999	
LAST NINJA 3	999	
LETHAL WEAPON	799	599
LICENCE TO KILL	999	
LONG LIFE	999	
LOTUS EDSPRIT	999	
MC DONALD LAND	999	
MICROPROSE SOCCER	999	
NO LIMIT	999	
NORTH & SOUTH	999	
OPERATION HORMUZ	699	499
OPERATION NEPTUN	999	
PINK PANTHER	999	
RAMBO 3	999	
ROAD RUNNER	699	
ROBOCOP 2	999	
RODLAND	999	
RUNNING MAN	999	
SHADOW DANCER	999	
SHADOW WARRIOR	999	
SHINOBI	999	
SKULL & CROSSBONES	999	
STEIGAR	699	499
STREET ROD	999	
SUBURBAN COMMANDO	999	
SWORD OF HONOUR	999	
TERMINATOR 2	999	
TEST DRIVE 2	999	
TETRIS ÉS KIKUGI	699	
TIME MACHINE	999	
TIME SCANNER	999	
TOM & JERRY 2	999	
TOTAL RECALL	999	
TURBO OUTRUN	999	
TURRICAN II	999	
TUSKER	999	
VENDETTA	999	
WINTER SUPER SPORTS 92	999	

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

ADVENTURES OF DR FRANKEN	8900
BATTLE BLAZE	7900
BLACKTHORNE	9900
CRAZY CHASE	7900
HARLEY	7900
JAMES BOND JR	7900
KENDO RAGE	7900
MEGEMEN SOCCER	9900
OPERATION LOGIC BOMB	7900
PUSH OVER	5500
THE UNTOUCHABLES	9900
X KALIBER 2097	8900

SNES PAL CARTRIDGE-OK

BATMAN FOREVER	13900	11900
BLACKHAWK	7900	
BRUTAL	9900	
CANNON FODDER	9900	
CLAYMATES	8900	
COOL SPOT	6900	
DEMOLITION MAN	12900	9900
DONKEY KONG COUNTRY	12900	
DONKEY KONG COUNTRY 2	HIVJ	
DOOM	14900	
EARTHWORM JIM 2	HIVJ	
FIFA 96	12900	
FULL THROTTLE	9900	
GHOUL PATROL	7900	
HAGANE	9900	7900
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	5900	
INCREDIBLE HULK	10900	
INT.SUP.STAR SOCCER DEL.	HIVJ	
JUDGE DREDD	11900	
JUNGLE STRIKE	9900	
JUSTICE LEAGUE	12900	
KILLER INSTINCT	11900	
LEMMINGS 2	9900	
MECHWARRIOR 3050	HIVJ	
MEGA MAN 7	HIVJ	
MICRO MACHINES	8900	
MORTAL KOMBAT 2	11900	
MORTAL KOMBAT 3	12900	
NBA LIVE 96	HIVJ	
NHL 96 HOCKEY	12900	
OUT TO LUNCH	9900	
PARODIUS	6900	
PINBALL FANTASIES	9900	
POWER DRIVE	9900	
PRIMAL RAGE	14900	11900
R TYPE III	6900	
RISE OF ROBOTS	9900	
ROBOCOP VS TERMINATOR	9900	
SIDEPOCKET	9900	
SMASH TENNIS	8900	
SOCCER KID	5900	
SPECTRE V	5900	
SPIDERMAN MAX.CARNAGE	9900	
SPIDERMAN TV	9900	
STARGATE	11900	
STUNT RACE FX	12900	
SUPER BATTLE TANK 2	6900	
SUPER BC KID	10900	
SUPER BOMBERMAN 2	7900	
SUPER BOMBERMAN 3	12900	
SUPER MARIOWORLD	7900	
SUPFR TURRICAN 2	12900	
TETRIS AND DR MARIO	7900	
TRUE LIES	9900	
URBAN STRIKE	HIVJ	
YOUNG MERLIN	7900	
VORTEX	9900	
WEAPONLORD	12900	
WOLVERINE	9900	
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7900	

GAME BOY CARTRIDGE-OK

ASTERIX	6900
BATMAN FOREVER	6900
BC KID 2	5900
BOMBERMAN	6900
DAFFY DUCK	5900
DONKEY KONG	5900
LION KING	5900
OBELIX	6900
PINBALL FANTASIES	5900
PRIMAL RAGE	6900
SMURFS(HUPIKÉK TÖRPIKÉK)	4900
SPACE INVADERS	4900
STARGATE	5900
STREET FIGHTER 2	5900
SUPER MARIO LAND	4900
SUPER MARIO LAND2	5900
TETRIS 2	5900

32X CARTRIDGE-OK

AFTERBURNER	11900
COSMIC CARNAGE	13900
NBA JAM TOURNAMENT ED.	6900
SPACE HARRIER	9900
VIRTUA RACE DELUXE	12900

GENESIS CARTRIDGE-OK

BUBBLE AND SQUEAK	7900
CASTLEVANIA BLOODLINES	7900
DINOSAURS FOR HIRE	7900
DR RBOTNIK S MEAN MACHINE	7900
NFL FOOTBALL 94	8900
OUTRUNNERS	9900
RANGER X	7900
SUBTERRANIA	8900
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7900

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

ANIMANIACS	9900	
BARNEY THE DINO	7900	
BATMAN FOREVER	12900	
BONANZA BROS	5900	
CHESTER CHEETAH II	8900	
CRASH DUMMIES	7900	
DEMOLITION MAN	11900	9900
DINAMITE HEADY	9900	
DR ROBOTNIK S MEAN MACH.	6900	
DRAGON 'S REVENGE	5900	
EARTHWORM JIM 2	HIVJ	
FIFA 96	12900	
GLOBAL GLADIATORS	6900	
INCREDIBLE HULK	6900	
JAMES BOND 007	4900	
JUDGE DREDD	11900	
JUNGLE BOOK	9900	
LANDSTALKER	8900	
MAN OVERBOARD	6900	
MORTAL KOMBAT 3	12900	
MR NUTZ	7900	
NBA LIVE 96	HIVJ	
NHL 96 HOCKEY	11900	
ONSLAUGHT	6900	
OUTRUN 2019	5900	
PITFALL	9900	
PRIMAL RAGE	13900	11900
PRINCE OF PERSIA	8900	
PUGSY	5900	
RED ZONE	6900	
ROCK AND ROLL RACING	5900	
ROLLING THUNDER 2	5900	
ROLO	7900	
RUGBY WORLD CUP 1995	7900	
SMURFS (HUPIKÉK TÖRPÖK)	9900	
SONIC 3	9900	
SONIC & KNUCKLES	11900	
SPARKSTER	9900	
SPIROU	9900	
SPOT 3	HIVJ	
TECMO SUPER BOWL	8900	
TOYS	6900	
TRUE LIES	9900	
XENON 2	5900	
VIEW POINT	9900	
VIRTUA RACING	11900	
WARLOCK	9900	

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

BATMAN FOREVER	8900
CHOPLIFTER 3	5900
DESERT STRIKE	4900
DONALD DUCK 2 DEEP DUCK	3900
DRAGON	5900
DYNAMITE H.	5900
ECCO THE DOLPHIN 2	6900
F1 CHAMPIONSHIP EDITION	8900
FIFA SOCCER	6900
GEARWORKS	4900
JAMES BOND 007	5900
MICKEY MOUSE 3	7500
NHL HOCKEY	6900
PETE SAMPRAS TENNIS	3900
PRIMAL RAGE	7900

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!

Szám	Ár	
90/1	79,-	ELFOGYOTT
90/2	79,-	
90/3	79,-	
90/4	79,-	
90/5	79,-	
90/6	79,-	
90/7	79,-	
91/1	79,-	ELFOGYOTT
91/2	79,-	
91/3	79,-	
91/4	79,-	
91/5	79,-	ELFOGYOTT
91/6	79,-	
91/7-8	158,-	
91/9	98,-	ELFOGYOTT
91/10	98,-	
91/11	98,-	ELFOGYOTT
91/12	98,-	ELFOGYOTT
92/1	98,-	ELFOGYOTT
92/2	98,-	ELFOGYOTT
92/3	98,-	
92/4	98,-	
92/5	98,-	
92/6	98,-	
92/7-8	196,-	ELFOGYOTT
92/9	98,-	
92/10	98,-	
92/11	98,-	
92/12	98,-	
93/1	138,-	ELFOGYOTT
93/2	138,-	ELFOGYOTT
93/3	138,-	ELFOGYOTT
93/4	138,-	ELFOGYOTT
93/5	138,-	ELFOGYOTT
93/6	138,-	ELFOGYOTT
93/7-8	276,-	ELFOGYOTT
93/9	168,-	
93/10	168,-	
93/11	168,-	ELFOGYOTT
93/12	168,-	ELFOGYOTT
94/1	168,-	ELFOGYOTT
94/2	168,-	ELFOGYOTT
94/3	168,-	ELFOGYOTT
94/4	168,-	
94/5	168,-	
94/6	168,-	
94/7-8	336,-	
94/9	168,-	ELFOGYOTT
94/10	218,-	
94/11	218,-	
94/12	218,-	
95/1	218,-	
95/2	218,-	
95/3	218,-	
95/4	218,-	
95/5	218,-	
95/6	318,-	
95/7-8	576,-	
95/9	318,-	
95/10	318,-	

MÚLT ÉS JÖVŐ

Szokás az évet egy rövid visszatekintéssel illetve a jövőbeli tervek előrevetítésével zárni. Én sem szeretném megtörni ezt a hagyományt, úgyhogy most két napirendi pont következik, két örök kérdés: mivel szolgáltuk az Urat (ez Te vagy, kedves Olvasó) és Quo Vadis (hogyan tovább, Emberke?).

1. A MÚLT: egy külső szemlélő nem sok változást fedez fel az egy évvel ezelötti és a mai lap között. Ő ugyanazt a színvonalas színes magazint látja, pedig komoly előrelépéseket tettünk az olvashatóság, a látvány, a szórakoztatás és az informálás terén. Láthatóan csökkent a túlzott színkavalkádban úszó oldalak száma, a letisztult oldalakon megjelent a színnel való kiemelés, mint a hangsúlyozás egyik fő eszköze, a képek mérete nagyobbodott, hiszen az írott információk mellett nagyon fontos szerepe van a vizuális szolgáltatásoknak is. Egy látványos, nagyméretű kép többet mond a legügyesebb megfogalmazásnál is. Jó poénnak indult, majd olvasói nyomásra állandósult a cikkek szerzőinek önironiáról árulkodó eltorzított képmása - a sikere minden elképzelésünket felülmúlta. És végül, de nem utolsó sorban jó látni, hogy a fél éve indított kezdményezésünk, a kódokkal, infókkal, térképekkel és tippekkel teli lefűzhető melléklet is befutott, kizárólag pozitív visszajelzés érkezik vele kapcsolatban.

2. A JÖVŐ: na, erről már nehezebb beszélni. Manapság felettébb igaz a mondás: ember tervez, Isten végez. Kiszámíthatatlan folyamatok határozzák meg jövőbeli terveink sikerét - gondolok itt a gazdaságnak, valamennyiünk pénzügyi helyzetének és a technikának fejlődődésére, alakulására. Tudjuk, érezzük, hogy a jelenlegi árszintünk már nem mindenki számára közömbös (és most enyhén fogalmaztam), ezért komoly lépés meghozatala előtt állunk. Egy huszárvágással szeretnénk áthágni a magas pénzügyi akadályokat és olcsóbban még többet nyújtani. Lehetetlennek hangzik, de ötletünk egyedülállósága és az a tény, hogy minden konkurens előtt lépjük meg, biztosítani látszik a sikert. A ködös fogalmazás nem véletlen: nem akarjuk elkiabálni a dolgot. Annyit előljáróban azért elárulok, hogy ne érjen senkit sokk: lehet, hogy jövőre egy teljesen más külsővel, extrém design-nal és vadiúj rovatokkal felvértezett 576-ot olvashattok - méghozzá kéthetente! De psssszt!

Ezzel a bombahírrel szeretnék mindenkinek kellemes karácsonyi ünnepeket és az ideinél kicsit felszabadultabb új évet kívánni. Találkozunk 1996-ban, az 576 évében!

A főszerkesztő



95/11 318,-

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK **JANUÁR KÖZEPÉN** JELENIK MEG.

Akciós áron rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 20 szám 1300 Ft-ért, az 1993-94-es évfolyamokból meglévő 9 szám pedig 1260 Ft-ért. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be, hogy "RÉGI SZÁMOK"!

VI. évfolyam 12. szám 1995 december

576 KByte

TARTALOM

A karácsony öles léptekkel közeledik, a kiadók eddig féltve őrzött produkcióikat most dobják dömpingszerűen piacra, a vásárló meg csak néz, mint Rozi a moziban; melyiket válassza, ez itt a kérdés. Az elkövetkező 45 oldal pedig a válasz.

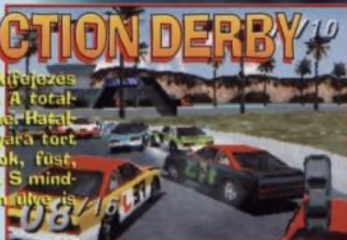
STONEKEEP

A szerepjátékok királya kénytelen felállni trónjáról, és a többi alattvaló közé ballagni. Az eddigi király személyét mindenki döntse el saját maga, majd kezdjen bele az Interplay legújabb szerepjátékába...



DESTRUCTION DERBY/10

A roncsderbi enyhe kifejezés a játék jellemzésére. A totalkár-rally találóbb lenne. Hatalmas ütközések, ripityára tört autók, üvegekszilánkok, füst, olajtócsák mindenütt. S mindezt egy karosszékben ülve is élvezhetjük.



WORMS

Itt van az egész bagázs: a pondró, a hernyó, a sajtkukac, a sárgiliszta, a bélféreg és pacsipajtásaik. Mindegyik hozta kedvenc játékszerét: golyószórót, páncéltörőt, atombombát - majd egy óriásit hülyültek.



WIPEOUT

A sebesség megszállottjai készüljenek: megjelent minden idők legsebesebb űrhajószája! Ha egyszer kipróbálod, elkap a játékláz és a székedhez szegez, mint a legvadabb centrifugális erő.



ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (95.2543/12-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Fillér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

SIERRA ON LINE

Úgy látszik a cég speciálizálta magát a maximális élethűséggel megvalósított horrorjátékokra, ugyanis a **SHIVERS** címmel megjelenő kalandjátékuk erősen bővelkedik misztikus és horrorisztikus jelenetekben. Egy tinédzsert alakítunk, aki fogadásból eltölt egy éjszakát a Szokatlan Dolgok és Furcsa Esetek nevű múzeumban, melyet évekkel ezelőtt egy túlvilágkutató pro-



fesszor alapított, akinek egyik utazása során nyoma veszett. A pletyka szerint a másvilág teremtményei jöttek el érte, hogy lelkével fiyessen a világukba való betolakodásért. Úgy tudni, a múzeumot is megszállják éjjelente a szellemvilág teremtményei - úgyhogy nem lesz zavartalan az álmunk. A játék jellemzője a meghökkentő és borzongató jeleneteken és hangokon kívül, hogy 640*480-as SVGA-ban barangolhatunk, mindent közelről megvizsgálhatunk. A legtöbb gondot az előbbrejutásban a millionyi rejtély és feladvány kibogozása jelenti majd (találós kérdések, misztikus feladványok, apránként összeálló puzzle-k). Érdekesség, hogy akárhányszor újra lehet kezdeni a játékot, mindig más és más lesz a történet folyása (ez eddig unikumnak számít a kalandjátékok terén). **A játékot decemberre ígérik PC CD-ROM-ra,** de szerintem jövő tavaszig nem lesz belőle valóság.
Rajzfilmeket is megszégyenítő minőségben jelenik meg hamaro-



san ugyancsak a Sierrától a **TORPIN'S PASSAGE**. A - mondhatni - "animációs film" varázslatos világában egy 16 éves legényt alakítunk, akinek szüleit és szerelmét egy gonosz varázsló kámforrá változtatta és ezért legfőbb célja, hogy a megátalkodott nőszemélyt (a boszorkát) móresre tanítsa. Az irányítás a King's Questből már megismert módszereken alapul, a fura szerzetek leginkább Alíz Csodaországából "kölcsönzöttek", a humorról Al Lowe, neves író gondoskodik, a zenei aláfestést pedig az inkább művészfilmes körökben ismert világhírű komponistának, Micheal Legrandnak köszönetjük. A történet jónéhány csavart tartalmaz, amely csak később derül ki: elrabolt hozzátartozóink nem az édes szüleink, csak gyámjaink, vérszerinti őseinket születésünkkor megölték. Akkori megmentőnk, a dadus pedig az a boszorkány, akit most életre-halálra üldözünk. Nagybátyánkról, akivel kalandjaink során találkozunk, kiderül, hogy szüleink gyilkosa és bennünket is végleg el akar tenni az útjából... Hogy milyen rejtély húzódik meg a háttérben, azt nekünk kell kideríteni. Erre alkalmunk csak **év vége magasságában, PC CD-ROM-on** lesz.

VIRGIN INTERACTIVE



A multicég is, mint arról már beszámoltunk, kiadja saját flipperváltozatát, **TILT** néven. Mivel lapzártáig nem érkezett meg a végleges verzió, ezért néhány szó erejéig itt, a Hírekben visszatérnék rá. Volt szerencsém látni a minap a játék demóját és állíthatom, hogy sebességben és életszerűségben még nem láttam hozzá foghatót. A részletgazdag 3D-s felületet egy 486DX2-es is megfelelő sebességgel mozgatja, ettől erősebb gépeken pedig nyoma sincs ricegésnek, akadozásnak. További érdekesség, hogy a fényes golyóbis felületén az aktuális háttér tükröződik - mint az életben. A 6 féle tábla (névszerint Roadking USA, Space Quest, Fun Fair, Myst and Majik, Gangster és Horror) mindegyike más és más speckókat rejt: hoolahopok, lenyíló rámpák, lasztinyelők, stb. A felületek Silicon Graphics gépeken készültek, a perspektívák szabadon választhatók, a síklátásúak visszakapcsolhatnak 2D-be is, a hangok pedig a régi jó faborítású, "döngő" flippereket idézik. **Megjelenés a napokban, csak PC CD-re.**

Ismerős következik: a **Sensible Golf** (ritka véletlen folytán) már megjelent Amigára, s csak most, karácsony előestéjén kerül kiadásra a PC-s változat. A hírek szerint minden marad a már



megismert formában: apró emberkék, 24 golfpálya, poénpetárdák, digitalizált hangeffektek, magávalragadó hangulat. A golfnak, mint sportnak az ismerete nem előfeltétel, nem kellenek hozzá technikai ismeretek, sokkal inkább egy jóadag lököttség, elvonatkoztatási képesség. Aki szereti az ilyesfajta szöszmötölős játékokat, az mindenképpen szerezze be. **A napokban PC-re és PC CD-re jön ki.**

RÖVIDEN



A shoot-em-upok szerelmeseinek ajánlja legújabb lövöldözős anyagát az **ELITE**. Az **AFTERSHOCK** névre keresztelt játékban

valójában semmi más dolgunk nincs, mint hogy a texture mapped technikával képzett terepeken helikopterünkkel minden mozgót kilőjünk. A nagyon változatos hátterekkel és érdekes küldetésekkel felszerelkezett játék **jövő év elején várható PC-re.**

Egyelőre még arra vár a tengerentúli fejlesztőgárda, a **SCAVENGER,** hogy "szerény" kivitelezésű kaland/akciójátékukat, az **INTO THE SHADOWS** című eposzt valaki felkarolja. A középkori környe-



zetbe ágyazott játék erőssége a grafika: 256 színű SVGA, renderelt szereplők, a mozgást perspektívikusan követő háttéranimáció, valósidejű megvilágítás. A játék lényege pedig dióhéjban: lovagi páncélba bújtatott hősünkkel kell egy elátkozott várkastély termeiben, katakombáiban és várfalain túlvilági lényekkel megküzdenünk (ez az akció) és a kastély évszázados rejtélyét felderítenünk (ettől pedig kaland). **Megjelenésének időpontját még sűrű homály fedi**.

Szenzáció! Az **EF2000** után a **WING COMMANDER 4** a következő "áldozat". Ugyanis a december folyamán boltokba kerülő játékhoz mellékelt novelláskötet és kezelési útmutató magyar nyelven lesz hozzáférhető! Az 576 KByte



egyedülálló kezdeményezésének keretében számos, igen jónevű és kiváló játék kézikönyve a közeljövőben magyarul szól majd a vásárlókhoz - és semmivel sem drágábban, mint a játék eredeti, angol változata. A produkció egyébként 6 CD-s lesz, 90 percnyi videoanyaggal, felpörgetett grafikával, lecsökkentett töltési idővel - és persze egy közel 100 oldalas szuper kivitelezésű kézikönyvvel.

SHINY ENTERTAINMENT - FUNSOFT

Az amerikai illetőségű cég és európai disztribútora minden bizonnyal az idei év legnagyobb durranását dobják piacra. A játékvilág legfurcsább teremtményének kalandjairól van szó: az **EARTHWORM JIM 1 & 2**-ről. Igen, jól látjátok: az első és második epizód egyidőben, dupla-kiadásban lát napvilágot. Egyedülálló kezdeményezés! Azt hiszem az izompacsirta földigilisztát senkinek nem kell bemutatnom, újságunknak már több alkalommal volt sztárja (régebben kizárólag konzolon). A szuper-erőt rejtő ancúgjában teheneket, űrkányákat, pondró királynőket meg ilyesmiket terrorizáló kukac minden idők egyik legszó-



rakoztatóbb teremtménye. A véletlenül talált űrruhája segítségével kezet és lábat kapott csúszómászó ugrik, lő, lebeg, ostorozik, csimpaszkodik: mindehhez persze saját testét használja fel, mint propeller, ostor, kötél, stb. Információk szerint nem kell majd erőgép ahhoz, hogy hozza a konzolokon már megszokott finomscrollt és aprólékos animációkat a játék, a hangokról pedig ódákat zengenek a cég információs anyagai. A képre nézve akár el is hihetjük - én már most hallom a lézergéppuska ropogását... **A platformjátékok reformerének megjelenését a napokban várhatjuk PC CD-re.**

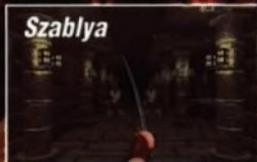
ELECTRONIC ARTS

Az Epic Megagames megkötötte pályafutásának eddigi legnagyobb üzletét: leszerződött a legújabb flipperük, az **Extreme Pinball** forgalmazására az EOA-val. Az egyelőre 4 táblás játékot a tervek szerint újabb asztalok kiadása követi majd, ez csak ízelítő. A mára fotorealisztikussá vált játékstílus, a flipper, náluk még maradt a régi bevált recept szerint készült produkció: kézzel rajzolt hátterek, több képernyős finomscroll. Extra újításként a laszti animált (például forgó földgömb, tűzlabda), az asztalok felületén több olyan tereptárgy is van, amely adott pontszám elérése után bekapcsolódik a játékba (adást sugárzó televíziós képernyő, lángoló halálfejek köröznek az asztal felett), az alsó mátrixképernyőn haláli animációk pörögnek, és végül, de nem utolsósorban a zene és hangeffektek CD-ről szólnak (olyanok is!). **Az aktuális CD még a karácsonyi hajrában napvilágot lát, a többi tábla a jövő év folyamán várható**.



Rövid gyűjtemény fegyvereink képéről.


Kard


Szablya


Kalapács


Bárd



TÖRTÉNT EGYSZER...

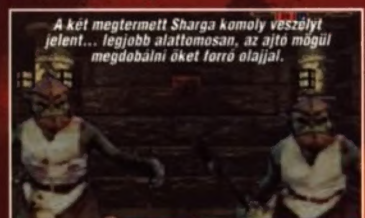
Stonekeep lakói nyugalomban, békében éltek már jó ideje. Mindenkinek megvolt a maga dolga a várudvarban, s úgy látszott, hogy a hegyoromra épített váracska nyugalmát senki és semmi meg nem zavarhatja... Ám az egyik - szintén békésnek és nyugodtnak ígérkező - verőfényes tavaszi napon **sötét felhők úsztak a nap elé**, s a sötétség körültáncolta a várat, és lassan elkezdett befolyni a tornyok ablakain, a várfal lőrésein. Aki a sötétség útjába állt, az **menthetetlenül elpusztult**. A várkapuban ekkor megjelent az Árnyéklovag, s Stonekeepet, lakói földi maradványaival együtt a mélybe parancsolta...



Senki se menekült meg Stonekeepből Drake-en kívül. Drake csodálatos menekülésére a mai napig nem tud választ adni... Pedig tíz éve történt. A sötétség elől egy csuhás alak magával vitte, s elteleportálta a váron kívülre. Drake rendszeresen járt ki évről-évre Stonekeep helyére, s legutolsó

Hogy miféle trónfosztás? Hát a szerepjátékok királya kénytelen felállnia trónjáról, és a többi alattvaló közé ballagni. Az eddigi király személyét mindenki döntse el maga (részemről talán a Land of Lore), majd kezdjen bele az Interplay legújabb szerepjátékába... Szerintem sokaknak lesz az enyémmel megegyező véleménye.

sétájakor ismét egy misztikus esemény történt vele: **Thera, a föld istennője jelent meg, s Drake lelkét kiszabadította testéből, és levitte Stonekeepbe, a mélybe**.

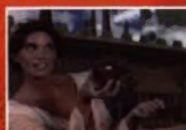

A két megtermett Sharga komoly veszélyt jelent... legjobb alattomosan, az ajtó mögül megdobálni őket forró olajjal.

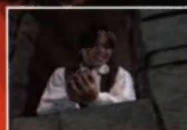

Rémisztő ellenfelek. Látnátok csak közelről a fogait!

CSODÁLATOS FILMRÉSZLETEK

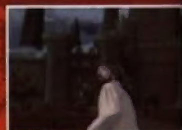
Nem tudom ki hogy van vele, de én imádom a filmbejátszásokat a játékokban. Persze ehhez tényleg jó filminőségre van szükség, megfelelő sebességgel. A Stonekeep minden eddigi PC-filmen túltesz: **SVGA-ban is akadozásmentes, a beszéd végig tökéletesen hallható**, nem "dadog". Csak a Wing Commmandert tudom ellenpéldaként felhozni: kisebb a képernyő, mégis akadozik a film. Tehát ezen a téren maximálisan meg vagyok elégedve vele. Maga a játék? Háááát, az se kutya. **Teljes képernyős, életszerű grafika** (néha már-már elhittem, hogy egy labirintusban bóklászom...), **digitalizált, remekbeszabott ellenfelek**. A hangok sztereóban szólnak (hallani, hogy a jobb vagy a bal oldalról közelít az ellenség), a zenék General MIDI-n csodálatosak. A kezelés a lehető legegyszerűbb: a bal egérgomb a bal kezünk, a jobb a jobb - tehát a csatákban csak ezeket kell használni. A képernyőn a kurzorunk átalakul, ha valami érdemlegeset cselekedhetünk: kapcsoló meghúzásakor, tárgy felvételekor, stb. **Három érdekes állandó "tárgyunk" van**: egy varázstükör, melyben magunkat láthatjuk a jobb felső sarokban szemből; itt öltöztethetjük fel magunkat, illetve társainkat, ha vannak. Nincs túlbonyolítva, a kezekbe fegyvert, magunkra egy sisakot, inget és gatyát aggathatunk. **A tükör alján található életerőpontjaink száma.** Másik varázstárgyunk a scroll, melyen tárgyainkat láthatjuk. Ez egy tárgy felvételekor automatikusan megjelenik, s pakolhatunk rá, illetve itt lehet két tárgyat egymáson használni (pl. a kulcsot a kulcskarikára). **A scrollokat emberünkre kattintva olvashatjuk el**, a kajákat ugyanígy fogyaszthatjuk. **Harmadik**


Íme a nemtudommicsoda hőskorában. Ekkor még a csatornában folyt a szennyvíz.

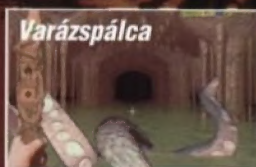














tárgy egy könyv, amit Stonekeep első emeletén szerezhetünk meg, s ebben rengeteg dolog van feljegyezve: itt található karakterlapunk, beírásra kerülnek a fontos információk, a varázsrúnák, az eddig összeszedett tárgyak listája névvel, és az elmaradhatatlan automap. Az egészben az a szép, hogy kedvünkre írhatunk be mi is megjegyzéseket - persze magyarul. Az aktuális térképet a TAB gombbal bármikor bekérhetjük. No, ennyi hablatyolás után lássunk néhány tippet a játékhoz.

TIPPEK AZ ELINDULÁSHOZ

A játék első lépéseiben Thera segít, csak őt kell követni, egészen addig, amíg szembe nem találjuk magunkat az Árnyékkirállyal, s be nem parancsolja Therát egy gömbbe. Stonekeep felső szintjén **a ládában találunk egy tört némi édesgyökér társaságában**. A berendezést szétverve a romok alatt egy bőrpáncélra is ráakadunk. Az édesgyökér és a kék üveges löttyök gyógyhatással bírnak, illetve akadnak varázskutak, s varázslattal is gyógyíthatunk. Miután az első szintre jutottunk **első dolgunk a könyv megkeresése legyen** (északi részen, középen), majd keressük meg a kulcsot, mely a legtöbb ajtót nyitja az emeleten. A forrósított törökkel néhány tűzlabdát eregethetünk; ami igazán érdekes, az a középső kereszt alakú teremben található **Szaturnusz gömb**, melyet a földre téve egy "radarhoz" jutunk - persze előbb le kell gyűrni két izmos Shargat. **Az első szintre érdemes visszaugrani a varázskúthoz.** A második szinten Wahooka, az öreg bölcs fogad, s értékes ajándékokért mindenféle hasznos-haszontalan infókkal lát el. Kincseket a legkülönfélébb helyeken találhatunk piros, kék és zöld kristály személyében. **Az észak-keleti legfelső cellában található a csontkulcs**, mellyel az eggyel lejjebb lévő cella nyitható. Itt találkozunk egy póruljárt Dwarffal, aki társai után nyomoz, s közben ide bezárták - ő lesz az első társunk. **Egy vaskulcsot kell még erre megtalálni, továbbá akad erre egy borostömlő**, melyet a varázskút vizével érdemes megtölteni (a délkeleti részen van egy kút). Amiért még fontos ez a szint, az a varázslóterem. **A varázslás a következőképen történik:** kézbe kell fogni a rúnabotot, majd az itt található tekercsekről felolvasni a rúnajelet (magunkra kell kattintani vele), mely automatikusan bekerül a könyvbe. Ezután a könyvet kinyitva beírhatjuk a rúnajeleket a rúnabotba (ha nincs hely az összes rúnajelnek, a régit felül lehet írni a pálcán), s máris varázsolhatunk. A következő szint a csatornarendszer, ahol ismét találkozhatunk Wahookával, aki három koponyáért cserébe egy háromszöget ad nekünk. **Első lépésként két dugaszt kell megkeresni a csatornában** (hősünk felordít, ha rálép), és ezeket a fenti kapcsolókba behelyezni, s átkapcsolni azokat: az egyik egy zsilipet nyit meg, a másik kiengedi a szennyvizet a rendszerből. **Egy kemény csata vár még itt ránk**: egy polipszerű szörnyet kell kivégeznünk, s maradványaiból előkaparni egy ezüst szobrocskát (a Lands of Lore Urbish bánya bejáratánál vívott csatára emlékeztet ez az összecsapás), s egy titkos ajtón keresztül felmenni egy oltárhoz (az ajtó a szörny lakóhelyénél lévő beugrások egyikénél van). Az oltárra helyezve a szobrot megnyílik az út a bányába, a Shargák birodalmába - persze mások is lesznek ott.

Férfiasan bevallom, hogy egyelőre itt bandukolok, a korai lapzárta ellentmondott a "teljes leírás" tervemnek. Tehát itt állok a Shargákkal teletűzdelt, mérges (és éhes) szúnyogoktól hangos folyosón, szemben egy kétfejű állattal, aki egy csapásra padlóra küld... De sebaj, ha minden jól megy, jövőre a kis füzetben teljes leírás lesz térképekkel, plusz tárgylistával. Úgy legyen. Ámen!


A főgonosz. Személyesen. Tényleg csak jókedvében hagyta meg az életünk.


Ez egy egyszerű szúnyog. De nagyokat tud csípni!



Randa segítőtársunk, aki mindig lelejmol hasznos infóiért. Engem a Jedi-béli Jodara emlékeztet.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

STONEKEEP KIADJA: INTERPLAY

- grafika
- hang/zene
- kezelhetőség
- kihívás

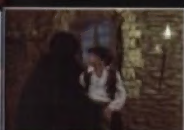
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **94%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 35MB VIDEO: VGA/SVGA CPU: 486 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB









“Némelyik csapatnál és játék





Az első jégkorongbajnokságot több, mint 100 éve, Kanadában rendezték. A kanadai Stanley Kupa története pedig 1893-ig nyúlik vissza. Ezután mi sem lehet természetesebb, mint hogy a világ legfontosabb bajnokságának számítógépes változatát az Electronic Arts egy kanadai csapata hozta össze.

NHL HOC 9

Az Electronic Arts immár minden év végén **elhódítja az összes sportprogramoknak járó díjat**. Valószínűleg így lesz ez idén is, hiszen a FIFA-ban még be sem fejeztem az első évadot már megérkezett az NHL. A program az előző változathoz képest a mérkőzéseken igazán sok újat nem nyújt, de **a grafika és a hangok fejlődése egészen meglepő**.



A program nem csak játéknak, hanem az NHL lexikonának is kiváló.

FŐMENÜ

A **főmenüben** végignézhetjük az NHL-ben résztvevő csapatok összes statisztikáját. Itt megtaláljuk a **több, mint 700 játékos minden adatát** (a játékosok 14, a kapusok 8 különböző kategória szerint vannak értékelve) és fényképét és vagy 300 akcióképet is. Némelyik csapatnál és játékosnál rövid videóbejátszás mutatja be az előző bajnokság legmelegebb pillanatait.

Az **opciók pontban** a külső jellemzőket (a különböző zajok hangereje és a a játék grafikájának minősége) állíthatjuk be. Itt kikapcsolhatjuk **a közönséget, a jégen feltűnő reklámokat, a játékosok árnyékát és tükörképét** és sok egyéb dolgot. A mérkőzés természetesen akkor a leglátványosabb, ha nagy felbontásban és minden lehetőséget bekapcsolva játsszuk, de ehhez bizony elég jó gép kell. Egy szimpla 486 DX4-en már néhány dolgot a játék élvezhetősége érdekében ki kellett kapcsolnom.

A **nehézséget** három fokozat közül kell kiválasztanunk. A Rookie-t a kezdőknek találták ki. Itt a gép irányította játékosok lassabban korcsolyáznak és lőnek. All-Star szinten viszont a korongot már csak a visszajátszások lelassításakor fogjuk meglátni.

Négyféle játék közül választhatunk. A barátságos meccsek, a bajnokság és a kieséses rendszerű meccsek ismertek. A legérdekesebb a modemes forma, melyben két távoli gépen játszhatunk remek meccseket, s ehhez csak egy soros kábelre vagy egy 14400 baudos telefonos összeköttetésre van szükségünk (és persze két példányban kell megvennünk a játékot is). Ebben az esetben nem lehet játékosokkal kereskedni, minden csapat az alap játékosállománnyal vesz részt a bajnokságban.

JÁTÉKSZABÁLYOK

Új meccs vagy bajnokság kezdetén a játékosok által irányított csapatok kiválasztása mellett a legfontosabb feladat a szabályok **(Rules)** beállítása. Itt kikapcsolhatjuk a büntetéseket **(Penalties)**, a lest **(Offsides)**, a kétvonalas passzt **(Two line passes)**, a tilos felszabadítást **(Icing)**, a sérüléseket **(Injuries)**, a verekedést **(Fighting)**, a kapus irányítását **(Goalie control)** és megadhatjuk a játékidőt.

A sorcserénél **(Line changes)** három lehetőségünk van. **Kézi cserénél** nekünk kell odafigyelnünk, mikor fáradnak el a játékosok, és a megfelelő pillanatban cserélnünk kell. **Automata cserénél** a gép mindig lehívja a fáradt sorokat. Ez szerintem a legrosszabb mód, mert teljesen kiszámíthatatlan. Amikor csapatom támadásba indul, kiadom a korongot a bal szélre, hiszen ott jönnie kell valakinek. A gépnek azonban eszébe jut a csere, s a szélen csak egy védő szaladgál. Ez persze lefordul, s mivel minden játékosom a cserepad körül bóklászik, meg sem áll a kapuig. Végül a lustáknak legkényelmesebb mód, amikor **nincs sorcsere**. Ekkor a játékosok nem fáradnak, így nem kell cserélgetni sem. Ez persze azt jelenti, hogy a játékról készített statisztikáknak nem sok értelme lesz, hiszen végig a legerősebb sor marad a jégen.

A gyors játékot **(Speed game)** bekapcsolva nem kell végignéznünk a meccsek előtt a játékosok bemutatását és menet közben a játékosok szinte azonnal felállnak a bulihoz (egyébként a játék olyan, mint egy igazi jégkorongmeccs, ahol többet van a bírónál a korong, mint a jégen).



Ez kis felbontás, s a jég tükröződése is ki van kapcsol-



Ez látványos kép, de a játék így totál követhetetlen.

CSAPAT-ÖSSZEÁLLÍTÁS

A **Set Roster pontban** az NHL minden csapatába belepiszkálhatunk. Itt azon túl, hogy az összes csapatot végignézhetjük, bármely csapat játékosát szabad listára tehetjük **(Free Agent)** és új játékost hozhatunk létre **(Create Player)**. Az új játékosnak mi állíthatjuk be minden tulajdonságát (a megjelenő lista a játékos posztjától függ), mégpedig úgy, hogy egy előre adott pontértéket kell e tulajdonságok között szétosztanunk. Az így kreált emberkék szintén a szabad listára kerülnek.

Ezután két csapat vagy egy csapat és a szabad lista között kicserélhetünk két kijelölt játékost **(Trade)**. Így akár egy szupercsapatot, akár egy teljesen a saját elképzeléseink szerint felépített csapatot összeállíthatunk.



Ebből a nézetből az egész pályát beláthatjuk.

Ezután jöhet a sorok összeállítása **(Edit lines)**. Itt a baloldalt megjelenő minden mezhez egy számot kell rendelnünk. Egy, a csapatban még nem szereplő játékosnak a **Dress**-t megnyomva adhatunk mezt, majd a baloldalon a posztjának megfelelő helyre kell tennünk. Egy időben 18 mezőnyjátékos és 2 kapus kaphat mezt. Egy játékos egyszerre két sorban, de egy sorban csak egy poszton szerepelhet. Persze ezekkel a beállításokkal solk időt eltölthetünk, de érdemes velük foglalkoznunk, hiszen ez meghatározza az egész bajnokságot.

IRÁNYÍTÁS

A játékot egyszerre négyen játszhatják, s ők akár együtt, akár egymás ellen is lehetnek. **A négy játékost a jégen négy különböző színű csillag különbözteti meg.** Ilyenkor persze előfordulhat, hogy nem látszik a képernyőn minden játékos embere, de ezen kis gyakorlással és gyors irányítással lehet segíteni.

Az irányításhoz elegendő egy kétgombos joystick. A két tűzgombnak a billentyűzeten az ALT és a Szóköz, az egéren pedig a bal és jobboldali gomb felel

„...osnál rövid videóbejátszás mutatja be az előző bajnokság legmelegebb pillanatait.”



...CKEY '96

meg. Az irányítás így, két gombbal kicsit bonyolult, de némi gyakorlás után megszokható:

VÉDEKEZÉS:

- A **koronghoz legközelebbi játékos kiválasztásához** nyomjuk le az A gombot.
- A B gombot lenyomva **játékosunk gyorsabban korcsolyázik.**
- A **korong elcsípéséhez** nyomjuk le az A gombot, amikor játékosok elég közel van a játékszerhez.
- A B gombbal **ütközve tartóztathatjuk fel az ellenfél játékosát.**
- Az A és B együttes lenyomásával **játékosunk megpróbálja blokkolni a lövést.** Ehhez persze éppen a korong és a kapu között kell lennie.

TÁMADÁS:

- **Passzoláshoz** nyomjuk le az A gombot és közben a kart toljuk valamelyik játékostárs irányába.
- **Lőni** a B gombbal tudunk. Eközben a karral a kapu sarkai között választhatunk. A lövés annál erősebb lesz, minél tovább tartjuk nyomva a gombot (a gyors gombnyomás következménye csuklóból lövés lesz).
- A **kényszerítőhöz** (azaz, hogy azonnal visszakapjuk a korongot), tartsuk lenyomva az A gombot, amíg a korong odaér a másik játékoshoz, majd engedjük el és nyomjuk le újra.
- A **lövőcselhez** nyomjuk le a B gombot, majd mielőtt elengednénk, nyomjuk le az A-t is.
- Az **azonnali passzhoz** nyomjuk le az A gombot még mielőtt a játékos megkapná a korongot.
- A **kapáslövéshez** nyomjuk le a B gombot mielőtt a játékos megkapná a korongot.

KORCSOLYÁZÁS:

- Ha **gyorsabban akarunk haladni**, a kart kétszer toljuk a mozgás irányába. Ekkor a játékos kicsit maga elé üti a korongot (ha nála van), s gyorsabban korcsolyázik.
- **Gyors megálláshoz toljuk** a kart kétszer a mozgással ellenkező irányba. Ekkor a játékos megáll és visszafordul (a koronggal).
- **Ha a támadót fel akarjuk kenni a palánkra**, a palánk mellett haladva nyomjuk kétszer a kart a fal irányába (persze csak akkor, ha a támadó is ott téblábol).

KAPUS:

- Ha az A gombot egy ideig lenyomva tartjuk, **átveszzük a kapus irányítását.**
- A B gombbal **kapusunk védeni próbál.**
- A két gombot egyszerre lenyomva **felvezeti a korongot.**
- Ha nála van a korong, az A-val **passzol.**
- A B-vel **kiüti a korongot a védőharmadból.**

EGYÉB GOMBOK:

F9, F10: Lehívja a hazai, illetve vendég csapat kapusát.
R: Visszajátszás.
U: Az ellenkező oldalról látjuk a képet.
1 - 6: A különböző kameranézetek között válogathatunk.
+, -: A játék ablakát megnöveli és kicsinyíti.
CTRL-1 - CTRL-6: A játék opcióit kapcsolhatjuk ki/be.

Jó helyzetben van az a szoftverház, amelyiknek egy kis csapata ilyen tökéletes programot össze tud hozni. **A program gyönyörű és szinte tökéletes.** A játék szinte mindent visszaad, ami egy jégkorongmérkőzést varázslatossá tesz. **Van bunte cselezés, ütközés, nagy pofonok, palánkon döntés és persze hatalmas gólok.** Az összekötő részekben olyan látványos videorészleteket nézhetünk végig, amilyeneket eddig csak a sportösszefoglalókban és az égi csatornák éjszakai műsoraiban láttunk. S **hogy ennek ellenére mégsem adtam erre a programra lemék 100 százalékot?** Ennek az az oka, hogy nagy felbontásban minden extrát bekapcsolva pentiumosnál rosszabb gépen csak kínlódás az egész. Szóval vagy ki kell cserélnünk az alaplapot (kivétel az a néhány szerencsés) vagy **be kell érnünk rosszabb felbontással, kevesebb grafikai trükkel.**

A jégről már csak az 576 felirat hiányzik...

Az érdekesebb jeleneteket érdemes kockánként visszanézni és tanulmányozni.

Maximális felbontásban a jégen külön látjuk a játékos árnyékát és tükörképét.

A buli közeli nézetből, árnyékokkal és óriás pixelekkel.

SORCSERE:

Cserék idején a kép sarkában a sorok erőnlétét jelző színes csíkok jelennek meg. Ezek közül mindig egy van kiemelve.

- Ha **a kiemelt sort akarjuk behozni**, nyomjuk le a két tűzgombot.
- Ha nálunk van a korong, a két gombot lenyomva tartva **megjelenik a sorcsere menü**, melyben az előző módon választhatunk.
- Az F1-F4 gombokkal a hazai, az F5-F8 gombokkal pedig a vendég **csapat sorai között válogathatunk**. Ez játék közben és a sorcsere menüben is működik.

VEREKEDÉS:

- Testre az A, fejre a B gombbal **üthetünk.**
- A két gomb együttes lenyomásával **megragadhatjuk ellenfelünket.**

576 KByte ÉRTÉKELŐ			
NHL '96		KIADJA: EOA	
grafika			
hang/zene			
kezelhetőség			
kihívás (PITE – KORREKT – KEMÉNY)			
ÖSSZHATÁS	90%		
C64:	LEMEZ	KAZETTA	
AMIGA:	500	1200	CD32
PC:	RAM: 4MB HD: 15MB VIDEO: SVGA CPU: 486/66	CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB	

EGY AUTÓVERSENY, AHOL SEMMI SEM TILOS. AZT HISZE



Lehet, hogy a Daytona USA és a SEGA Rally a legélvezetesebb autóverseny, a Need for Speed pedig a legélethűbb a autószimulátor, azonban egy dolog eddig mindegyikből hiányzott. **Akármennyit karamboloztunk, kocsink fényezésén ez mit sem változtatott.** A Psygnosis felismerte ezt a "hatalmas" hiányosságot, s **legújabb roncsderbijükben** nem csak hogy összetörhetjük a kocsikat, hanem **össze is kell törnünk**, igaz nem a sajátunkat, hanem az ellenfeleinkét.



A kocsik grafikájára PC-n sem lehet panasz.

VANDALIZMUS FELSŐ FOKON

A program mind PC-re, mind PlayStationre elkészült, s **mindkét gépen fantasztikusre sikeredett**. De hát azt hiszem mást nem is lehet elvárni a **Reflections**-től, attól a cégtől, aki már annak idején a Beasttel is bebizonyította, hogy náluk a minőség az első. A játék természetesen a mai elvárásoknak megfelelően texture mapped poligonos grafikát használ, amit egy 486DX4-es is már nagyjából megfelelő sebességel mozgat. A PlayStationnél persze a sebességprobléma fel sem merül. A pályák nem túl bonyolultak, és nem is nagyok, ám szépen kidolgozottak, s ami a lényeg: **egyszerre 20 kocsi áll rajthoz**. A pályák kis mérete és a tetemes mennyiségű ellenfél eredményeként tehát karambolokból nem lesz hiány, **a kocsik pedig horpadnak, zúzódnak, füstölnek**, majd egy idő után a kormányok is beragadnak, végül a kocsik már csak egyesben döcögnek, amíg végképp fel nem mondják a szolgálatot. Az autók ráadásul **megdöbbentően élethűen vannak mozgatva:** a kanyarokban a tehetetlenségi erőtől kicsapódik a kocsink fara, a nagy sebességnél füstölnek a gumik, s ha például fordulás közben hátulról megtolunk valakit, holtbiztos, hogy - csakúgy mint a valóságban - keresztbeáll az úton. Csupán egy dolgot hiányoltam a játékból: a borulásokat, bár valószínűleg a programozók úgy gondolták, ez már a játszhatóság rovására ment volna. Így viszont az egész inkább dodzsemre hasonlít, mint roncsderbire - na de ne legyünk telhetetlenek. A futamokat **különböző kameranézetekből vissza is játszhatjuk**, tehát vizuálisan el vagyunk kényeztetve, ám **a program a fülünk számára is tökéletes élményt biztosít**. Az induláskor valódi, digitalizált lóerők dübörögnek fel, de az összes csattanás, koccanás hangja is tökéletesen a helyén van, ráadásul a hangulatot még a közönség zsibongása, s egy jópofa kommentátor hangja is feldobja, aki különböző megállapításokkal és felkiáltásokkal nyugtázza az eseményeket.



A mezőnyt vezető kocsi keresztbeállításáért dupla pont jár.



Ez a tragacs már nem sokáig húzza.

A SZABÁLYOK

Nos, a játék lényegét azt hiszem a bevezetőben már tisztáztam is: **a szabály, hogy nincs szabály**. Nézzük tehát akkor, mit kell művelnünk, hogy mi legyünk a legdestruktívabb pilóta. A játékban négy fajta versenyen indulhatunk. A **Wreckin' Racing** egy normál autóversenyt jelent, csakhogy mint a verseny neve is utal rá, itt **az ütközés a lényeg, amiket a gép pontoz**, s a versenyben elért helyezés is csak pontszámot jelent. A **Stock Car Racing** egy teljesen hagyományos verseny, itt az kapja a legtöbb pontot, aki elsőnek ér célba. A **Destruction Derby** talán a legélvezetesebb, itt nincsenek körök, csak egy nagy aréna, s kizárólag a látványos karambolokra megy a játék. A **Time Trials** az utolsó opció, itt csupán egyedül indulunk az idő ellen.

Már sok szó esett a pontozásról, nézzük tehát hogyan is megy ez. A lényeg: minél szebb "balettmozdulatra" késztetjük ellenfeleinket, annál több pontot kapunk. Természetesen a piruett, azaz a 360 fokos megperdítés éri a legtöbbet, ezt 10 ponttal nyugtázza a gép. Ezen kívül szintén ugyanennyit ér, ha egy ellenfelünknek mi adjuk meg a kegyelemdöfést, vagyis azt a koccanást, amivel a járgánya végképp felmondja a szolgálatot, valamint plusz még 10 pont, ha mi maradunk utoljára a versenyben a Destruction Derbyn. Az ellenfél megfordítása 4 pontot ér, a 90 fokos perdítés pedig 2-t.



Így kezdődik maga a Destruction Derby. (PlayStation)

Mindezeket a pontszámokat ráadásul a gép **megduplázza**, ha az ellenfél, akivel elbántunk az adott pillanatban az első pozícióban autózott. A pontozás egyébként számomra néha elég furának tűnt. Gyakran ugyanis teljesen úgy láttam, hogy ellenfelem pörögve csapódik le rólam, mégsem kaptam semmit, máskor meg szinte senki sem volt a közelemben, s mégis megkaptam a 360-as bónuszt. Ez valószínűleg annak köszönhető, hogy a gép annak számolja a pontot, akire az áldozat utoljára rácsapódott.



Egy tipikus pillanatfelvétel a játékból.

Egy-egy menetnek akkor van vége, ha **elfogynak a körök**, vagy **lerobban a verdánk**. Kocsink állapotát szerencsére nem csak a horpadá-

EZ AZ, AMIRE MÁR RÉGÓTA VÁRTÁL!

saink jelzik, hanem jobboldalt egy kis ábrán is nyomon követhetjük. Ha azon valamelyik pont **pirosan villog**, akkor lehet azt mondani, hogy baj van. Minden nyert szezon után az öt csoport közül mindig eggyel feljebb, azaz egyre profibb kategóriába kerülünk, új pályákkal és ellenfelekkel, új tetőfényezéssel. Ha pedig végül az első csoportban is sikerül győznünk, egy nevünkkel ékesített kupa a jutalmunk.

Mindezek persze csak a bajnokságokra **(Championship)** vonatkoztak, lehetőség van azonban gyakorlásra **(Race Practice)**, többen is (maximum 20-an) játszani egymás után **(Multi-Player)**, valamint "párbajt" versenyezni egyetlen ellenféllel **(Duel)**. A Destruction Derbynél ezeken kívül van még egy szórakoztató lehetőség, a **Total Destruction**, ahol az összes ellenfél csak ránk támad, tehát a cél: minél hosszabb ideig versenyben maradni. Ha linkelünk, azaz összekötünk két gépet, a Destruction Derbynél újabb opciók közül választhatunk: párbajozhatunk egymás ellen is, kettes csapatokat alkothatunk **(Team Pairs)**, így összesen akár 40 játékos vehet részt, egy jópofa fogócskás játékot játszhatunk **(Tag)**, ahol az összes többi 18 autó az aktuális fogót veszi célba, végül a **Seek and Destroy** pedig szintén egy fogócska, csak itt a ránk támadó autók megoszlanak a két játékos között, ám ahányba nekünk sikerül belemennünk, azok mindjárt a másik játékost veszik célba. **Az eredményeket a gép természetesen el is menti**, PlayStation esetében ehhez persze egy memóriakártya is szükségeltetik.

Kösd be jól a biztonsági öved!

NÉHÁNY TIPP

Hagyományos versenyek esetén a legkönnyebb a kanyarokban kilökni az ellenfeleinket, ha pedig azt tapasztaljuk, hogy velünk akarja valaki ugyanezt művelni, ne habozzunk a fékbe taposni, az ellenfél így ugyanis kemény orrsérüléseket tud szenvedni. Ha látjuk, hogy egy kocsi épp előz bennünket, koccintsuk meg oldalirányba a hátulját; majdnem garantálható az ezt követő keresztbeállás. Destruction Derby esetén mindig a kocsi elejét törjük össze legutoljára, ugyanis a motor épsége a lényeg. Tolatva, a többieket kiütve még teljesen összetört kocsival is juthatunk pontokhoz.

A pályák kidolgozása hihetetlenül részletes. (PlayStation)

A Total Destructionnél csupán a túlélés a cél. (PlayStation)

A kereszteződésekben mindig nagy a tumultus. (PlayStation)

A kamerát egészen levihetjük szinte a talajig.

A KRITIKA

Erről az anyagról szinte kár is beszélni, ezt játszani kell. Úgy ne üljön neki senki, hogy csak egy óracskát szán rá, ugyanis garantált, hogy hajnali háromkor is még ott fog ülni a gép előtt, **a játékot egyszerűen nem lehet abbahagyni**. A verseny atmoszférájára jellemző, hogy mikor egy őrült ellenfélnek köszönhetően totálkáros lesz a még vadiúj kocsink, önfeledten emlegetjük a tettes felmenőit, mintha azok valóban élő személyek lennének. Bár a játék mindenképp csak elismerést érdemel, azért **megemlíteném néhány zavaró momentumot**. A gép sajnos elég sokat töltöget, a futamok után pedig sokáig számolgatja az eredményt, igaz ez utóbbinak köszönhetően viszont a végeredmények a valóságot tükrözik. Azt viszont már nem tudom megérteni, hogy a program miért csak 99 pontig számolja az eredményeket, ezt ugyanis nem olyan ördöngösség elérni, így gyakori, hogy az első hely megosztott. Mindezek persze már lehet, hogy szőrszálhasogatásnak tűnnek, hiszen tény: még nem találkoztam olyan emberrel, aki nem akart volna néhány kört menni a játékkal.

576 ÉRTÉKELŐ

DESTRUCTION DERBY — KIADJA: PSYGNOSIS

grafika	■■■■■■■■■□
hang/zene	■■■■■■■■■■
kezelhetőség	■■■■■■■■■■
kihívás	■■■■■□□□□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **96%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 25MB VIDEO: VGA CPU: 486DX CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

A múlthavi helyes megfejtése: 1: mindkettő Zoltan névre hallgat, 2: elírás történt, nem az összeköthető gépek, hanem a játékban résztvevő kocsik számát szerettük volna, ha megsaccoljátok, amire a b válasz lett volna a helyes. Mivel mi hibáztunk, találomra sorsoltunk a beküldők között, 3: a számtalan magyarítás közül néhány gyöngyszem: Hervadt feketülés, Feketébe halványuló, Feketére fakul, Sötét homály, Elenyészés a sötétségbe.

Phantasmagoria pólót nyertek: *Horváth Dávid (Budapest), Sári Adorján (Budapest), Szalóky Bálint (Budapest), Kálomista Csaba (Gyomendiás), Tömös Péter (Celldömölk).*

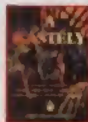
Destruction Derby posztert nyertek: *Baktay János (Budapest), Kecskés Péter (Albertirsa), Jánosi Kálmán (Kaposvár), Nagy Albert (Pécs), Ördögh Zsolt (Debrecen).*

Fade To Black posztert nyertek: *Gyöngyösi László (Dabas), Hollandi Péter (Somoskőfalu), Kis László (Budapest).*



Ebben a hónapban csak egyetlen feladványunk lesz, de az komolyabb fejtörést igényel. Persze az érte járó jutalom sem lesz akármilyen: a hamarosan megjelenő Wing Commander IV CD-s exkluzív demója, óriásposzter, kitűző, póló és még számos nyalánkság az Origintől és az Electronic Arts-tól. A fejtörő apropójaként szolgál, hogy a játékhoz magyar nyelvű kézikönyv is készül - természetesen az 576 KByte gondozásában. A feladat tehát: írjatok egy legalább 1 oldalas (de inkább hosszabb) kitalált történetet a Wing Commander sorozat témaköréből merítve témát. Aki inkább grafikus alkat, az rajzolhat is (a színesceruzát se felejtsétek). A legjobb pályázó jutalma nemcsak az értékes ajándékcsomag, hanem történetének/rajzának publikálása is a magazin hasábjain.

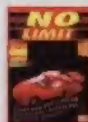
Az 576 KByte eddig megjelent saját fejlesztésű játékprogramjai



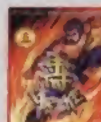
A KASTÉLY
Nézz a halál szemébe!
999,- Ft



TETRIS ÉS KIKUGI
Tedd próbára türelmed és kitartásod!
699,- Ft



NO LIMIT
Porsche, szerelem, száguldás!
999,- Ft



LONG LIFE
A legnagyszerűbb verekedős játék a C64 történetében.
999,- Ft

Kaphatók az 576 KByte shopokban, illetve postán is megrendelhetők az újság Csomagküldő Szolgálatánál (1389 Budapest, Pf.: 132.)

Foghíjas a gyűjteményed?

Rendelj a még kapható régebbi számainkból!

Szeretnénk azonban figyelmedet felhívni valamire: a megrendeléskor gondolj arra, hogy az összeget ***postaköltség*** *is terheli. Komoly többletmunkát jelent nekünk, ha a kiküldött csekk láttán sokan meggondolják magukat, mert nagyobb összegről szól, mint az újságok ára összesen. Nos, ez a többlet a postaköltség - mint azt a hirdetéseink alján mindenhol olvashatod.*

Köszönjük figyelmedet, továbbra is várjuk megrendeléseidet.

Az 576 KByte keres hazai illetve külföldi terjesztésre igényesen elkészített számítógépes játékokat (C64, Amiga, PC)!
Demókat, referenciákat az újság címére várunk (1389 Budapest, Pf.: 132).

Ne szalaszd el a LEhetőséget a FELemelkedésre!

Megrendelő

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj (érvényes 1995. június 1-től):

- ❑ **negyed évre: 850,-**
- ❑ **fél évre: 1.650,-**
- ❑ **egy évre: 3.200,-**

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ___ példányban

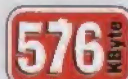
Megrendelő neve: ______________________

Címe: ______________________

Irányítószám: ______________________

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME GM
1389 Budapest,
Postafiók 132.

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAK:

Magánszemélyeknek: az első 5 sorig 300,– Ft + 25% ÁFA = 375,– Ft minden további sor 120,– Ft + 25% ÁFA = 150,– Ft

Közületeknek: az első 5 sorig 600,– Ft + 25% ÁFA = 750,– Ft minden további sor 300,– Ft + 25% ÁFA = 375,– Ft

GÉPTÍPUS: ❑ PC ❑ C64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

A P R Ó

AMIGA KÍNÁL

● Eladó CD32, 7 játék (Shadow F., Super Stardust, Gunship stb.), joy, újságok. Irányár: 40.000Ft. Érd: Birges László 1047 Bp. Thaly K. u. 30-32. lsz.8

● Eladó A500 (1 MB) + KS1.3/2.04 + GVP HD8 + 170 MB HD + külső drive + scart kábel + egyebek (AR MKIII, könyvek, joy). Egyben v. külön. Érd.: (96) 213-332 (este 18 után)

● Amiga CD32 eladó 14 játékkal, a játékok külön is. Ugyanitt SEGA Megadrive játékok eladók. Simon Tamás 9029 Győr, Csemete u. 17 Tel.: 96/331-641

● Amiga500 (1 MB) tartozékokkal eladó. Cím: Karsai László 3000 Halvan, Halvany I. u. 7. Tel.: 37/342-364 (este 8-tól)

● Eladó CD32 +1 db joy + 1 db control pad + 1 db lemez. Ár: 26.000 Ft. Tel.: 280-46-95

● Eladó eredeti Life and Death, Robocop, Last Ninja 2, Rise of the Robots játékprogramok A500-600-ra. Érd.: Tóth Zsolt 06/48/345-415

● Eladó A500 (1 MB) + TV modulátor + 2 joy + 2 mouse, programok (ebből 16 gyári), lemezek. Van magyar használati utasítás is. Irányár: 30.000 Ft. Cím: Kozma Dávid 1191 Bp., Széchenyi u. 8. Tel.: 177-55-81

● Amiga1200 + 60 lemez + joy + egér + könyv eladó! Ár: 45.000 Ft. Sürgős. Nagy Péter 3881 Abaújszántó, Petőfi u. 32. Tel.: 06/47/330-374

● Eladó CD32 + 2 db joypad + 12 db CD lemez (pl. Rise of the Robots, Striker, Fields of Glory, IMP Mission 2025, Pinball Fantasy) + Joypad újságok. Tel.: 222-71-69 este

● Eladó Amiga500 + 1 MB + Philips CM8833-II. színes, sztereó monitor 40.000 Ft-ért. Cím: Kocsis János 2340 Kiskunlacháza, Vajda J. u. 1.

AMIGA CSERE

● Eladom vagy elcserélem CD32-re új játékaimat: Tower Assault, Litil Divil, Fields of Glory, Super Stardust stb. Keresek: Alien3D, ATR Racing. Tel.: 1129570

C64 KÍNÁL

● Eladó C64 + floppy + Newcomer játék + 14 db lemez + magnó + 2 db microka. joystick + 2 db szakkönyv C64-hez. Érd.: 276-2827

● Eladó kitűnő állapotban lévő 1541-II floppy disk drive és egy joystick + két játék 9 ezer Ft-ért. Érdeklődni: 06/23/36⁵⁵⁻⁴7 tel. du.15 órától 20 óráig Diriczi

● Eladó C64 + 1541/II. floppy + 200 db lemez + magnó + 5 db kazetta + 1 db joystick. Ár: 20.000 Ft. Tel.: 420-43-38 16 órától

● Eladó egy C64II + 1541/II floppy + 140 lemez + egy joy. Eladó még egy C+4 + magnó + 11 kazetta + 2 joy. Tel.: 1831054

● Eladó C64 + 1541-II floppy + 138 db lemez + 2 db disk doboz + magnó + 7 db kazetta + 1 db cartridge + 2 db joy + 1 db control pad. Ár: 25.000 Ft Angyal Péter 7621 Pécs, Majorossy u. 5. Tel.: 06/72/336-964 (18 óra után)

PC KÍNÁL

● Eladom vagy elcserélem néhány eredeti PC CD-ROM lemezemet. Pl.: Rebel A., TFX, Inferno, Johnny Rock stb. Telefon: Kiss Béla 284-83-81 délután

● Eladó egy 2 hónapos Gravis Ultrasound 256 KByte RAM-mal dobozzal, Install lemezekkel. Ára: 17.000 Ft. Ezen kívül egy 21 sebességes alig használt Mountain Bike. Babay György 218-1624!

● 386 DX40 + 4 MB RAM + 270 HDD + 14"SVGA color + 512 KB VGA + SB 2 hangkártya + SBS38 hangfal + 2xCD-ROM + vez.kártya + egér + Castles2 CD stb. Ár: 130000. Tel.: 22/319-474 (Barnabás) Ugyanitt: IndyCar Track Pack + IndyCar Indy500 Pack. Ár: 6000,-

● 286 AT/1 MB RAM/ 20 MB Winchester/1.2 MB floppy/mono Hercules eredeti gyári Tandon eladó + 9 tűs Mátrix nyomtató eladó. Tel.: 115-91-41

● Eladó 1 db Quicktrac 100 egér PC-re. Tel:0626 330-661 Kedvező áron. Szoboszlai Norbert 2085 Pilisvörösvár, Csokonai u. 23.

● 486DLC-33, upgrade alaplap, 4 MB RAM, 85 MB HDD, mono SVGA, 1.2 FDD, bill. + mouse, lemezekkel eladó! Irányár: 70000 Ft. Tel.: 3-790-561

● Eladó egy Intel 486DX-33-as processzor. Információt a 420-37-61-es telefonszámon Fazekas Lászlónál lehet kapni.

● Eladó 386DX40 4 MB + color SVGA + 1 MB TVGA + 1.2 FD + 85 MB HD + 102 bill. + egér + szűrő + programok + SB 2.0 + asztal. Ir.ár: 110e Ft. Tel.: 06/77/381-686

● 486 DLC, 4 MB, 270 MB HDD, 1.44 MB, 1.2 MB FDD, color SVGA, bill., egér, alátét, joy, lemezek eladók 99e Ft-ért. Molnár Péter Ceglédbercel Pozsonyi 12. Tel.: 53/378-029 du.

● 486DX4/100 vadonatúj PC konfiguráció színes SVGA monitorral rendkívül kedvező áron eladó. Tel.: 06(30)502-804 (1 év garancia. Kiváló ajándék karácsonyra)

EGYÉB KERES

● Eladó SMD2 + 12 db kazetta, illetve NES + 7 db kazetta. Érdeklődni lehet 16-tól Tel.: 226-9680

● SNES-re eladó Batman Forever. Ir.ár: 9.000 Ft vagy ráfizetéssel cserélnék Doomra. Doom érdekel megvételre is. Cím: Tengeri László Tiszaföldvár, Kossuth út 141. Tel.: 06/56/450-183 itt kérd a 199-et. Érd.: este 18 óra után

● Keresem a Royal Rumble című MD játékot. Irányár: 4.000 Ft. Érd.: Magyar Ádám 6635 Szegvár, Arany János utca 17.

EGYÉB KÍNÁL

● SEGA MD Games! NHL '94 Hockey, Powermonger, Wimbledon Tennis, Populousz, (4500 Ft/db), Rise of t. R., Bubba & Stix, Virtua R. (7000 Ft/db). Cím: Máhl Gábor 8200 Veszprém, Hérics u. 5/F.

● Master System 5 játékkal + 2 joy 13000 Ft-ért eladó vagy PS-X játékra cserélhető. (Sonic, Dick Tracy, Blackbelt) Cím: Balogh Péter 4811 Kisvarsány, Kölcsey u. 10.

● SEGA MD2 + 8 db játék és egyéb kiegészítők áron alul eladók. Érdeklődni lehet a 176-4354-es telefonszámon.

● Eladó SNES + 2 db joy + 6 db játék: Starwing, Pitfall, Desert Str., Return of the Jedi, Turn and Burn, MK2. Ár: 45000 Ft. Tel.: 257-86-57 (este)

● Eladó SMD-ra Zero Tolerance 8000 Ft-ért valamint MK2 6000 Ft, Sonic1 2000 Ft-ért. Tel.: 06/53/310-844

● Alábbi játékaimat eladnám vagy elcserélném: MD – Wolverine, Flink, X-Men, Mega Turrican, SNES - MK2, Warlock, Aladdin, Asterix, Legend. Tel.: 2-561-357

● Eladó GameBoy + SML: 6000 Ft + játékok: Dr.Franken, SML3, MK2, Smurfs, Page Master 3500 Ft/db. Ugyanitt NES + Duck Tales: 7000Ft. Tel.: 06/94/412-899 (13 óra után)

● Eladó egy SEGA Mega CDII + három játék. Cím: Nagy Zoltán Bp. XIV.ker., Gvadányi út 28-30. Tel.: 222-88-20 (17 óra után)

● Eladó SEGA MD II + 2 joypad + 4 játék: Mortal Kombat + Sunsetriders + Mega Games1 + Sonic2. Ár: 25000 Ft Gönczy Szabolcs 8360 Keszthely, Sági u. 36. Tel.: 83/310-536 (17 óra után)

● Eladó egy 3 hónapos SEGA MSII + Alex Kid + Sonic + Chuck Rock2. Érdeklődni lehet a 74/462-958 telefonszámon 14 órától

● Eladó SEGA MDII + 2 db 6 gombos joy + USA adapter + Aladdin + Chaos Engine. Ár: 24000 Ft. GameBoy + Garfield + Birodalom Visszavág. Ár: 9500 Ft. Érd.: Simon Gábor 2500 Esztergom, Schweidel út 4/a.

● GameBoy-ra eladó v. elcserélhető a Kirby's Dreamland. Keresem a MK valamelyik részét. Cím: Karsai László 3000 Hatvan, Hatvany I. u. 7. Tel.: 37/342-364

● Eladó MCD-re 4 játék. Pl: Mortal Kombat, Rebel Assault. 6000Ft/db. Egyben 22000Ft. Csere érdekel, pl: ThunderHawk, After Burner vagy hasonló jellegű játék. Cím: 1171 Bp., Rózsaszál u. 13. Tel.: 2580859, 16h-tól

● Eladó SNES + 2 joy + 2 db játék + Univerzal adapter 29000Ft-ért. Cím: Nuszer István 4029 Debrecen, Csapó u. 87.sz.

● SEGA MCD II. + 4 játék családi okok miatt eladó, egyben 40000 Ft-ért. (Pl: Sonic, Star Wars) Alkudni lehet. Ugyanitt 10 db MD játék eladó. Tel.: (28) 310-124

● Eladó egy SNES + 2 joy + konverter + Desert Fighter + Race Drivin (a játékok Pal versionosok) Cím: Jehoda Attila 2030 Érd, Emőke u. 1/a. 3/15. Tel.: 06/23/366-310

● Eladó egy SEGA MD + 5 játék + 2 joy, csak egyben! Érdeklődni: Balogh Zoltán 7561 Nagybajom, Mesler u. 2/d.

● SNES-re eladó: Desert Strike, Road Runner, Spiderman-X-Men olcsón. 2060 Bicske, Kossuth u. 11. Tel.: 06/22/350-095

● Super Nintendo programjaimat eladnám vagy elcserélném: S.Mario World2, Mortal3, Jurassic P.2, Hulk, Alien3, Equinox, Stunt Race FX, Zelda, Tiny Toon. Tel.: 2582340

● Sürgősen eladó NES 42 alapjáték + 2 joystick + csatlakozó + adapter 7000 Ft-ért. Érd. 06-14 Tel.: 203-9983 Cím: Érd, Emil u. 36. Tel.: 369-704 14-20.

● SEGA MD-hoz eladók nagy árengedménnyel játékkazetták. Érd.: 74/466-659 egész nap

EGYÉB CSERE

● MS2 (3 játék) + joy + kp. (6-10000Ft) cserélek SNES-re v. MD2-re (min. 1 játékkal. SSF2, MK2, Donkey KC., Aladdin előnyben!) Demeter János 4700 Mátészalka, Ifjúság tér 2. ui.: Minden megoldás érdekel!

● Megadrive-hoz Mortal Kombat2-t cserélek Virtua Racing-re. Cím: Bogár Tamás 4400 Nyíregyháza, Fazekas János tér 10. 5/47. Tel.: 06/42/455-121

● Két GameBoy program egy kazettán! Asteroids & Missile Command, Kirby2 és Mario1 elcserélhető Star Wars, Mario3 és Desert Strike-ra. Levélcím: Millei Ádám 1121 Bp., Pipiske u. 1-5.

A HÓNAP DUMÁJA

Holle anyó ugyan eddig csak hóakadályokat, közlekedési zavarokat és a lefagyott járdán bázikus tanyálásokat okozott, de végtére is, ha máshogyan nem, a naptárra pillantva azonnal belénk hasít a gondolat, hogy hamarosan itt a tél, a karácsony, az ajándékozás ideje. És mivel ajándékot adni éppen olyan öröm, mint kapni (főleg, ha mi egy újságpapírba csomagolt, madzaggal átkötött, kétéves, poshadt szaloncukor ellenében egy Pentium chip-marcipánt kapunk), és mivel ez a megállapítás különösen igaz, ha régi ellenfelünknek, utált konkurrensünknek, vagy csak egy baleknek ajándékozunk, ezért néhány ideát elhintenék az örökös harcban állóknak.

ADNI ÖRÖM...

- agyonstrapált billentyűzetet, amelyről egyetlen gomb sem hiányzik, külsőre tehát nem kelt feltűnést, de az ENTER és az ESC gomb nem működik, a SPACE pedig resetel. (FATALITY)
- használt "100% error free" lemezt, amelyet addig nyúztunk már az évek során, hogy egyetlen használható track van csak rajta, s az is vírussal fertőzött. Legalább 10 darabot adjunk belőle, nagyobb a hajtépő hatása. (ERROR-TERROR)
- monitorszűrőt, amelyet előzőleg megfosztottunk a védőborítástól és helyére szunyoghálót aplikáltunk. Biztos a hatás, ugyanis a monitor tovább rongálja a szemet, és a szunyogháló résein való átkukucskálás is előbb-utóbb kancsalításhoz vezet. (FINISH HIS EYES!)
- kezdő programozó ellenségünknek olyan forráslistát, amely rejtett formában tartalmazza a "format C:" parancsot és indítás után letiltja a billentyűzetet is. Ugyanilyen személyiségformáló hatása lehet egy olyan programnak is, amely a rendszerfájlokat törli villámgyorsan a wincsiről, miközben a képernyőn egy pálcikákból álló kéz kitárt 5 ujjából kecses animáció közepette már csak a mutatóujj mered felfelé. (BABALITY)
- Windows '95 legelső beta-változatát, amelynek használati értéke kimerül abban, hogy hazavágja a wincsesztert, töröl minden addig használt Windows applikációt, adatbázist és ínségesebb időkre lezsírozott kalóz CorelDrawt, Photoshopot vagy Excelt majd egy laza hibaüzenettel leáll. (ROCK-A-BILLY)
- Végül, de nem utolsósorban öröm adni minden olyan nyomdaipari terméket, amelyből már valamennyi érdekes hírt, képet, posztert, kódot kivágtunk. A tartalomjegyzéket mindenképpen hagyjuk benne, hadd tudja meg szerencsétlen, hogy miről maradt le. (MAGAZINSANE).

Ötletgazda: Zolee



Közkívánatra bevezettük a Toplistát, majd ismét a köz nyomására az olvasók által beküldött listákat terveztük figyelembe venni. Két teljes hónapot vártunk a beérkező rangsorokra, de 58 darabnál abbamaradt a roham, így ennyi levél alapján készült el az első hivatalos Olvasói Toplista. Meg is látszik rajta... Amigára például összesen négyen küldtek rangsort! Mi lesz, fiatalok!? Tudom, hogy már a posta is drága, de nem kell feltétlenül nagyalakú borítékban elküldeni, elég levelezőlapon is feladni a voksokat (egy huszas vidékről, Budapestről pedig még olcsóbb). Ne hagyjátok, hogy kedvenceitek figyelmen kívül hagyattassanak (vagy valami hasonló, ómagyarban nem vagyok otthon). Bevezetem ezután: a Csevegőbe kerülés előfeltétele a Toplista mellékelése. Ne hagyjatok már szégyenben, a belünket is kidolgozzuk értetek (nemhiába a Doom 2 az első), és akkor ez a hála. Move your ass!

TOP LISTA

C64
- NEWCOMER ◆
- BBURAGO RALLY ◆
- STREET ROD ◆
- CREATURES ◆
- LEMMINGS ◆

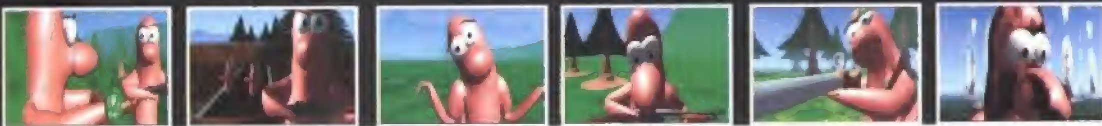
AMIGA
- PINBALL FANTASIES ◆
- OPERATION STEALTH ◆
- ZEEWOLF ◆
- BUBBA & STIX ◆
- SENSI SOCCER '95 ◆

PC
- DOOM 2 ◆
- NEED FOR SPEED ◆
- ULTIMATE DOOM ◆
- TFX ◆
- FADE TO BLACK ◆

KONZOL
- SUPER STREET FIGHTER 2 ◆
- DONKEY KONG COUNTRY ◆
- KILLER INSTINCT ◆
- FIFA '95 ◆
- MK 2 ◆

JELMAGYARÁZAT:
● = HELYBEN MARADT
◆ = ÚJ BELÉPŐ
▲ = ELŐRELÉPÉS
▼ = VISSZALÉPÉS

KEDVES TOPLISTÁSOK!
TOVÁBBRA IS VÁRJUK LEVELEITEKET, AMELYBEN C64, AMIGA, PC, KONZOL KATEGÓRIÁKBAN KÉSZÍTITEK EL SAJÁT TOPLISTÁITOKAT. MINDEN IDŐK LEGJOBBJAIT VÁRJUK. LISTÁITOKAT A JÖVŐ HÓNAPTÓL KEZDVE ÖSSZESÍTJÜK ÉS AZ ÍGY KAPOTT SORRENDET KÖZÖLJÜK. KÉRJÜK, HOGY AKINEK TÖBB GÉPE IS VAN, AZ TÖBB LISTÁT IS KÉSZÍTSEN - A NAGYOBB MINTAVÉTEL CÉLJÁBÓL.
CÍM: 1389 BUDAPEST, PF.: 132.
A BORÍTÉKRA ÍRJÁTOK RÁ: TOPLISTA!



tése/növelése a játék tempójának növelésére/csökkentésére szolgál. Minél kevesebb idő áll rendelkezésre (min. 10 másod-



A Team 17 idén még alig hallatott magáról, mind amigás, mind pécés körökben várták már a nagy dobást. Az Alien Breed 3D nemrég jelent meg, jó-közepes sikert aratva, de most itt van a bizonyíték, hogy a fiatalokból verbuválódott cég kinőtte a tojáshéjat: a WORMS minden gépre frenetikusan sikerült. A program beharangozásához ugyan elkélt az Ocean pénzügyi háttere, de a játék mégiscsak a Team 17 gárdáját dicséri...

MI A KŐ?!

Ha egy pillantást vettek a képeinkre, valószínűleg sokan asszociáltok majd a legendás



Robbanó hógolyó ugyan nincs a fegyverek között, a hóember feje így is ripityára ment.

Lemmingsre. Tévedés, a játék csak nagyon távoli rokonságban áll vele, jóval inkább egy stratégiai elemekkel átszőtt akciójátékról van szó, mint tötyörésző pöttömök terelgetéséről. A játék célja egy bővített mondatba besűríthető: egy csapat kukaccal taktikázva adott idő alatt, meghatározott fegyverarzenálból válogatva az ellenfél pondróinak kifüstölése.

majd a célzás és az akció végrehajtása következik - figyelve arra, hogy az adott manőver végrehajtásához kapott időből ki nem fussunk. Az eredményről komoly bombatölcsérek tanúskodnak, találat esetén pedig ellenfelünk kukaca pontveszteséggel néz a következő kör elé. Az életerő nullázódása vagy a pályáról való kirepülés elhalálozást von maga után. Van-

LÓGÓ KUKACÚAK!

ITT A LEHETŐSÉG A POTENCIÁL ERŐSÍTÉSÉRE! (ÉS MÉG TOJÁST SEM KELL HOZZÁ ENNI...)

KUKAC + OKOSKODÁS = KUKACOSKODÁS

A gyilkolászást a komputer ellen is lehet végezni, de a hangulat fokozása kedvéért érdemesebb többen, de legalábbis ketten játszani. A beállítások után (erre még visszatérek) egy véletlenszerűen generált tájra kerülünk kukacainkkal egyetemben. A jobb egérgomb hatására előtűnik a fegyverarzenál (avagy enélkül automatikusan a funkcióbillentyűkkel is kiválasztható a megfelelő fegyver),

nak olyan akciók is, amelyek nem támadásra, hanem például fegyverszerzésre, elrejtőzésre avagy csapatátrendezésre irányulnak. A lehetőségek teljes listáját mellékletünkben találhatjátok. Egy akció után az ellenfél végzi el hadműveletét - az nyer, aki előbb kinyiffantja a másik kukachadát.

BEÁLLÍTÁSOK

A játékkezdés előtt sorrendben a következő beállítások eszközölhetők: az idő csökken-

perc), annál gyorsabb agymunkát igényel a játék. A nyeréshez szükséges körök száma értelemszerű (1 vagy 2 lehet). Az adott menetre beállított idő (5-végtelen) letelte után a meccs döntetlen vagy "Villámhalál"-ra kapcsolható (lásd később). A kukacok elhelyezése véletlenszerűen szanaszét vagy egy csoportba tömörített lehet. A területre elszórt aknák nehezítik a szabad mozgást (számuk 0-8-ig terjedhet). Az automata visszajátszás ki/bekapcsolásával a legpará-



FÉREG már nem sokáig rötyög a képünkbe - az orra előtt ácsingózó bomba lelohasztja orcájáról a mosolyt.



KUKAC kollega a következő pillanatban a levegőbe röpül - hála egy halálpontos rakettának.

désabb másvilágra küldések véletlenszerűen visszajátszódnak. A következő helyszínre csak Amigán lehet átvinni a megszerzett fegyvereket (ez a pont PC-n hiányzik). Ugyancsak az Amiga változat specialitása a légicsapás (Airstrike) megengedése/letiltása az első teljes kör előtt. Még egy Amigán előforduló menü-

...MS
...urned

pont a beszéd engedélyezése/letiltása. A következő menüpontok pedig csak PC-n adottak: az adott menetből még rendelkezésre álló idő mutatója ki/be (inkább kapcsoljuk ki), "Villámhalál" mód engedélyezése/letiltása (az idő lejárta után minden életben lévő kukac ereje 1-re süllyed, s innen folytatódik a játszma életre-halálra), a bonzáj mód bekapcsolásakor minden robbanás dinamit-erejűvé válik (tűzijáték repkedő pondrókkal...), az automata akciófigyelő bekapcsolásával soha nem maradhatunk le egy érdekes mozzanatról sem, végül pedig a statisztikák törlése egyértelmű parancs.

SPECKÓK

A hosszantartó élvezetről a valóban milliárdos nagyságrendben véletlenszerűen generált tájak gondoskodnak. Nincs két egyforma terep, akárhányszor is betöltjük a



Ha Elizabeth ellen Bazookát választunk, vegyük figyelembe az erős hátszelet és KUKAC-ra is legyünk figyelemmel.



[illegible] A [illegible] mindent elpusztítanak.

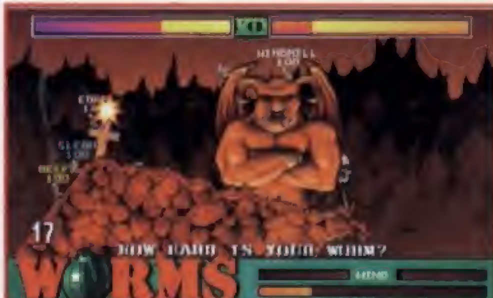
játékot, mindig változik a csatatér. Sőt, ha mégis megunnánk a tereptárgyakat, bármilyen Deluxe Paint formátumú grafika betölthető és a játék annak részleteiből generálja az új típusú tájat. S még egy extra: a hangeffektek bármikor editálhatóak, vagy újakra kicserélhetők (találat esetén harsány böfögés vagy elhalálozáshoz egy bázikus "alfarhang" illanó zöngél is behelyezhetők). Ezen kívül minden átállítható kezdve a giliszták neveitől, a rendelkezésre álló fegyverarzenálon át, egészen az fentebb felsorolt hasznos/haszontalan extrákig.



Ilyen távolságból úgy látszik, mintha Lemmingsek masíroznának a hídon. Pedig csak hernyók...



Ellenfelünk éppen most húzza a belét a hamarosan bekövetkező robbanás helyszínéről.



„How hard is your worm?" Vajon mire gondolhattak a programozók? Talán a bélférgemre?

EGYSZERŰ, DE CSATTANÓ, MINT A POFON

A játék legnagyobb erőssége a gyengéi. Aprók a férgek (annál röhögtetőbbek az animációk), esetenként óriási üresség tátonganak a képernyőn (annál átláthatóbb a terep), gyakorta primitív, lepusztult hátterek előtt küzdünk (úgyis szétbombázzuk pillanatok alatt, de ha meg mégsem tetszik, egy egérpöccintéssel újat kérhetünk) és így tovább. A csillogás-villogás helyett a játszhatóságon és a szórakozáson van a hangsúly és ez így van rendjén. Ez a megállapítás igaz mind az Amiga, mind a PC változatra. A kettő között néhány színárnyalatnyi, alig észrevehető hanghatásbeli különbség és az ikonok elhelyezésében apró eltérések húzódnak meg, de összességében mindkettőre igaz a kifacsart mondás: a Worms bebizonyítja, hogy hogyan lesz a pajorból cserebogár...

576 KByte ÉRTÉKELŐ

WORMS — KIADJA: TEAM 17/OCEAN

grafika	8/10
hang/zene	9/10
kezelhetőség	10/10
kihívás	6/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **89%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 10MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 0.1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



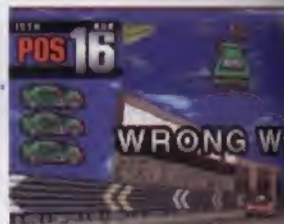
DeSilva eléggé odavan. Már a motorháztető alatt is készül valami komolyabb balhé...



Amikor a feje tetejére áll a világ. Ez egy szokványos kép az óriáskerék-loop közepéről.



Kivégzőnk, Bobby egy FATALITY-vel gazdagabb, mi pedig egy élettel szegényebbek vagyunk...



Figyelmetlenségünkre a "Hé, apafej, hátra arc!" szabadfordítású felirat is figyelmeztet.



fatal racing

Mióta a Gremlin cégjelzése az "Interactive" jelzővel is kiegészült, azóta ez meglátszik a produkcióin is - sokkal több témába belekóstolnak, nagyobb hangsúlyt helyeznek a látványra és egyáltalán: haladnak a korral. És mivel komoly "autóversenyzői" múlttal rendelkeznek (Lotus 1, 2, 3 illetve SuperCars 1, 2), nem volt csoda, hogy ebben a kategóriában is előrukkolnak valami stuffal, ami a mai "I love you texture mapping"-ifjúságnak kedvére lehet.

VGA minimum

VGA medium

SVGA maximum

NYAKATEKERT SPECIALITÁSOK

A Slipstream 5000 sikerén felbuzdulva, a hi-tech versengést most áthelyezték a levegőből a földre és a "fatális" FATAL RACING nevet adták neki. Szokás mostanában az ilyesmi játékokat a korszakalkotó Ridge Racerhez hasonlítani, de jelen esetben nem érdemes: a játék felfogása az autóversenyekről homlokegyenest különbözik az RR-től. A valóságtól elrugaszkodott, a hagyományokkal szakító versengésről van szó. A pályákon 300 km/óra feletti sebességgel száguldanak az erőgépek, a terepet ugratók, loopok és halálkanyarok tarkítják és amolyan flúgos futam módjára pluszpont jár azért, ha valakit mi segítünk a más-világra. Apropó erőgépek. 8 típus közül választhatunk, mindegyik valamilyen tulajdonságában különbözik a többitől. A narrátor szövegéből kiderül, hogy melyik milyen gyorsulási mutatókkal, útfekvéssel, féktávval és műszaki adatokkal rendelkezik. A nyolcféle alappálya (és a valamennyi autóhoz dukáló 1-1 tesztpálya) mindegyike rejt valami különlegességet: ugratósorozatot, óriáskerék-kört, mőbiusz-szalag útszakaszokat. Az egyiken például egy legendás James Bond film jelenetei elevenednek meg, amikor a tengelyünk körüli 360 fokos fordulattal repülünk át az egyik rámpáról a másikra. Persze ezt a mutatványt csak a megfelelő sebesség megválasztásával adhatjuk elő csont nélkül, mivel ellenkező esetben oldalra, vagy fejtetőre érkezés a végeredmény. Aztán itt van az a szakasz is, amit mőbiusz-szalagnak neveztem: maximális sebességgel és pontos úttartással lehet csak átvergődni rajta, amit bonyolít az a tény, hogy a "gyakorlat" közben kétszer is megfordul az irányítás (felcserélődnek a jobbra-balra irányok).


Tájkép bárány- és füstfelhővel. A bárányfelhő jót, a füstgomolyag viszont rosszat jelent.


A két kék szöcske jól nyomja előttünk. Mi alig emelkedünk el a talajtól, kicsit lassan vettük a huplit.

A KUNSZTOK

Szépen kidolgozott ötlet, hogy autónk az ütközések hatására fokozato-

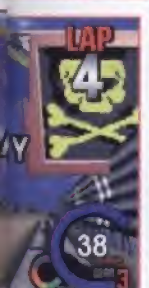


A hármas hoppanósorozatnál a nagy sebesség megteszi hatását: a gépek szöcskeként repkednek.

veztem a 300 km/órás becsapódásokat a szembejöbő autóba.

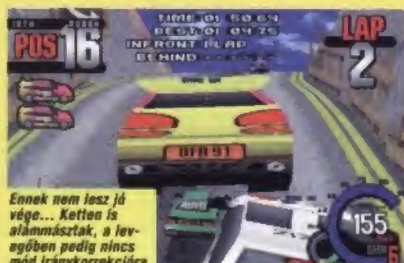
AKI Á-T MOND, MONDJON B-T IS

Lássuk az árnyoldalakat. Rögtön a legelején, még az autóválasztásnál elszontyolodhatunk: annak ellenére, hogy 8 autó közül választhatunk, kinézetre szinte egytől-egyig a Ford Crosworthsre hasonlít, csupán a fényezésük más és az első vagy hátsó lámpájukban térnek el egymástól. Oké, a technikai adataik különböznek valamelyest, de azért elkélt volna néhány dögösebb sportautó is. A sebesség a második sarokpontja a játéknak. Egy jó autóversenytől elvárja az ember, hogy legalább hangulatában mímelje a száguldást. A tesztelést 486DX4-100-as gépen végeztem, de nem voltam elszállva a sebességtől: VGA módban is le kellett vennem néhány vizuális extrát (felhős ég, hirdetések az autókon, stb), hogy ne döcögjön a grafika. Persze a felbontást egészen a fapadosig csökkentve szédületes sebességet érhetünk el (víva '80-as évek!). SVGA-ba csak a képek kedvéért kapcsoltam, P100 alatt nem játszható vele a játék. Illetve mégis, csak a képernyőméretet 50%-ra kell zsugorítani. Ekkor viszonylag sebes az animáció, a részletek is kivehetők - csak hát nagyító is kell hozzá. Összességében tehát azt mond-hatom, hogy a játék elkésett és egyben lemaradt. Elkésett, mert 3-4 hónappal ezelőtt még óriási durranás lett volna, és lemaradt, mert a programozástechnika túllépett rajta. Ma már az az ász, aki a legelterjedtebb konfiguráción (486DX2) is maximális játszhatóságot kínál - s ilyen után már nem is kell nagyítóval kutatni (Need for Speed, Screamer).




Szerintetetek mit gondolhat most magában a két gép pilótája? Egy őrült száguld a forgalommal szemben!

san bedobja a törülközőt. Először még csak néhány füstfelhő jelzi, hogy valami nem kóser, aztán apróbb lángcsóvák is figyelmeztetnek az amortizációra, végső stádiumként pedig verdánk traktor módjára döcög, az ugratókon rendre a hátán landol. Ilyenkor két okból is siessünk a pályák szélén adott helyen kijelölt depóba: egyrészt nem tudjuk sebességben felvenni a versenyt a többiekkel és az akadályokon sem tudunk átvergődni, másrészt nagy a veszélye annak, hogy valaki kihasználja a ramaty állapotunkat és hátulról nekitaszít a falnak vagy korlátnak. Teszi ezt azért, mert komoly pontjutalom üti a markát annak, aki "kivégzi" a már majdnem magatehetetlen járgányt ("Fatality"). Tetszett az is, hogy bármikor megfordulhatunk és a forgalommal szemben is haladhatunk. Ez persze inkább programozói erőfitogtatás, mint hasznos extra, de ennek ellenére él-



Ennek nem lesz jó vége... Ketten is alámmásztak, a levegőben pedig nincs mód iránykorrekcióra.






Az SVGA képsorozat a képernyő méretének változtatását mutatja be. Az 50%-os képen még elég fürge az animáció.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

FATAL RACING — KIADJA: GREMLIN

- grafika
- hang/zene
- kezelhetőség
- kihívás (PITE – KORREKT – KEMÉNY)

ÖSSZHATÁS **82%**

C64:	LEMEZ	KAZETTA	
AMIGA:	500	1200	CD32
PC:	RAM: 4MB HD: 20MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX2	CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB	



ELSŐ BENYOMÁS

Aki találkozott anno a Daughter of Serpent nevű játékkal, az azonnal képbe kerül az irányítást illetően. (Talán már két éve hogy kiadták a DoS-t, de mostanában ismét piacra dobták "The Scroll" fedőnévvel - a játék ugyanaz, csak megspékelték digi beszéddel és zenékkel.) Sajnos az animációs részek helyenként ebben a remekben is kicsit darabosak, kevés fázisból állnak. **Maga a grafika egész tűrhető lenne, de a legtöbb animációs rész láttán elhúzza az ember a száját.** A zenéről nem sok jót tudok mondani - de rosszat sem (mivel az istennek sem hajlandó lekezelni a Gravist, hiába detektálja). **A sztorit illetően elég szakállas az alapmotívum:** farkasemberek, akiket csak ezüstgolyóval lehet elpusztítani, éjjel félni kell tőlük, stb, stb... Persze ettől még lehet jó is egy játék.



Érdekes arcokat látni Silverloadban... de ez mintha a miénk lene!

SZŰKEN A SZTORIRÓL

Történt egyszer, hogy két család nagy lovaskocsikkal elment kereskedni Silverloadba, s a város mellett álltak meg táborozni. **Egyik éjjel egy nagy vihar közepette idegenek érkeztek, s elvitték a gyereküket.** Természetesen rögtön előkerül az önjelölt hős, s hihetetlen bátorsággal elvállalja a gyerek felkutatását a furcsa városkában, ahová feltehetőleg vihették a gyermeket. Ekkor még fogalma sincs ifjú hősünknek (nem fogjátok kitalálni - őt fogjuk alakítani a vérfagyasztó történetben), milyen kalandok várnak rá, s Silverloadról se tud semmit...

Pedig nem árt tudni a városról, hogy **minden éjszaka elszabadul benne a pokol.** És most nem az éjszakai részegekre gondolok, hanem igazi pokolbéli fajzatokra, a **farkasemberekre.** Silverload évekkel ezelőtt egy indián törzset üldözött el erről a helyről a közeli **ezüstbánya miatt.** Egy öreg indián varázsló nem hagyta bosszú nélkül a dolgot, s búcsúzóul **megátkozta a város vezetőit, mire azok farkasemberekké váltak.** Mivel köztudott, hogy a farkasokat csak valami ezüst tárggyal lehet a másvilágra küldeni, nem meglepő, hogy az ezüsthöz hozzá sem nyúlnak, s a bányászat többé nem érdekelte őket... Sokkal inkább a város lakói és az átutazók vére. **Természetesen a gyermek is az ördögi szertartásaikhoz kell, egy rituális áldozáshoz,** melynek megállítására szűk két napunk lesz.

A KEZELÉSRŐL

Mint már említettem, elég faramuci irányítással van dolgunk. A billentyűzetre nem lesz gondunk; egyedül kilépéskor (Esc), és az intro átugrásakor lesz rá szükségünk (F1). **Az egerünk normál esetben egy kis kardocskát szimbolizál, mely a képernyő érdekes részein átalakul.**

A horrorisztikus, véres kalandok mindig is közkedvelt játéktémák voltak. Egyedüli gond az velük, hogy ha nem egy profi gárda csinálja, könnyen nagy blődség születhet. Korrektül kell kidolgozni a történetet, a grafikát (különös tekintettel a jelenetekre) és természetesen a hangulathoz illő zene is alapkövetelmény. Azt hiszem a SILVERLOAD határeset: az irányítás kicsit szokatlan, de a történet egész jónak mondható. A grafika kellemes, talán csak a jelenetek "rendezése" nem az igazi mindig.



Kedves öreg bácsi fogad a helyi motelben...

A jobb alsó sarokba húzva **papírlapok** jelennek meg, s rákattintva az inventory-ban találjuk magunkat. A **térképre** kattintva megszemlélhetjük Silverload térképét, s a már ismert helyekre gyorsan eljuthatunk. A **"Wanted"** papírra pöccintve a Setup menübe jutunk. Itt a szokásos dolgokat tehetjük - egyedüli gyanús a "Game Speed" lehet, mellyel a dialógusok sebességét változtathatjuk. A **képernyő aljára** húzva az egeret két nyilacska jelenik meg, melyekkel a földre tekinthetünk le. Ez a nézet csak akkor hasznos, ha valamit le akarunk tenni a földre, mert megtelt az inventorynk, illetve néhány esetben egy tárggyal ide kattintva közelebbről is megszemlélhetjük azt. (Vannak könyvek, melyeket itt olvashatunk el, másoknál az inventory-ba rájuk kattintva tehetjük ezt.) **A többi ikon magától értetődő** (csizmával menni, pisztollyal lőni lehet, stb.), egyedüli probléma még a beszélgetéseknél lehet: **a beszélgetés szövegében pirossal szedett szóra kattintva többet tudhatunk meg az aktuális témáról.**



Igazán nagy hőstett részünkről: levágtuk egy magatehetetlen malac fejét.

TÖMÖREN A TÖRTÉNETRŐL

A kezdőképen a két család kocsija látható. **Beszélgessünk el tűznél ülő pasival,** aki elmeséli: Silverloadban voltak üzletelni, s itt a városka szélén telepedtek le. Aztán múlt éjjel hatalmas vihar tört ki, s néhány kísérteties alak jelent meg, s magukkal vitték a gyereket. Hiába lőttek rájuk, a golyó átfúródott a testeken, s semmi bajuk nem lett. Csak bennünk bízik, hogy visszahozzuk Silverload-


Hmmm... Ismét pórul jártunk. Nem tréfálnak ezek a farkasemberek.

ból a gyermekét. A másik kocsiban lakó férfitól - miután a tegnap esti viharról kérdezzük - **egy iránytűt kapunk**, ami nélkül soha az életben nem érnénk el Silverloadba a sivatagon keresztül. Most már minden készen áll: irány a Város.

Éjjel érkezünk, **első dolgunk legyen valami alvóhelyet keríteni.** Aki hamar látni akarja önmagát reggel vérbefagyva, az válassza a hotelszobát, **túlélőknek inkább a csűrt javaslom**, mert a benne lévő farúddal biztonságosan le lehet zárni az ajtaját. Reggel többfelé vihet utunk: **vásároljuk be a kereskedőnél kötelet és gyufát.** A borbélyt lehetőleg hagyjuk ki, mert "véletlenül" megvág, s ez pont elég ahhoz, hogy vérünkkel egy voodoo szertartást rendezzenek éjjel, s mi álmunkba kipurcanjunk. **A bárból vigyünk ki két korsóval a kocsma előtt ülőnek**, mire az elalszik, s mi eltulajdoníthatjuk a feszítővasat és a pörölyt. **A kocsmában a szépleányt érdemes Silverloadról kérdezni:** egy találkát beszélhetünk meg a szobájában, ahol részletesen elmesél nekünk mindent (a kocsma melletti fáról lehet bemászni hozzá). A csűr mögötti konyhából hozzuk el a **bárdot és a serpenyőt**, majd keresük meg a **vágóhidat** (érdekesek azok a gyerekek, akik a vágóhíd előtt éppen egy süldőt falatoznak - nyersen), **húzzunk fel egy disznót, csapjuk le a fejét a bárddal.** A kútnál felkötve a kötelet lejuthatunk, s **egy vödörre és egy érmére tehetünk szert.** A vödörbe eresszünk egy kis vért a disznóból, s vigyük el a kovácsműhelyben "szomjazó" embernek. Távozása után vegyük magunkhoz a **könyvet, a fogót és az ásót.** A fényképésznél, mialatt a kameráját keresni, emeljük el a **kalapácsot és a kampót a hulla kezéről.** A csűr mögötti konyha padlóját felbontva a kalapáccsal egy pincébe jutunk, ahol egy **petróleumlámpára** lelünk, s az egyik dobozban - miután kifeszítettük - egy **koponyára.** A fegyverboltban mindenképp vegyük meg a **tölténykészítőt**, szükség lesz még rá. A szépleányhoz felmászva meghallgathatjuk Silverload történetét, s a nő elmondja, hogy az ő apja is a farkasemberek áldozata lett, s biztosít segítségéről. Mostanra talán be is esteledett, s következhet az utolsó éjszaka... Vagy mégsem? A motelben fura dolgok történnek: az egyik ottlakót lelövik. Jobb ha nem megyünk oda, mert mi leszünk a következő áldozat. Azt nem mondom, nem vár több kaland rátok, hisz **az izgalmas események csak most következnek...** Másnapi feladat némi ezüst beszerzése - ezt a bányában tudjátok megtenni -, olvasztása, kiöntése, s persze illik a szertartás előtt odaérni... **Kívánom a legjobbakat.**


Ízletes szemgolyók. Természetesen a miénk.

Aki életében először játszana kalandjátékkal, az azért ne ezt válassza. Azt hiszem sokkal jobban bele lehet szeretni a "műfajba" egy Digen vagy Monkey Islanden keresztül. Persze **akit nagyon csábítanak a farkasemberek, az ne hagyja ki!**


Gondatlanságunknak halál az ára... Máskor reteszeljük el az ajtót.

576 KByte ÉRTÉKELŐ
SILVERLOAD KIADJA PSYGNOSIS

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **76%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 8MB HD: 2MB VIDEO: VGA CPU: 386dx CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

A Sega azt már a Clockwork Knight eddigi két részével is bebizonyította, hogy a Saturn szemet gyönyörködtető 3-dimenziós - vagy legalábbis térhatású - grafikája **új fejezetet nyit a platformjátékok történelmében**. A 3D azonban eme két játékban mindeddig inkább csak egy új grafikai effektust jelentett, a pályák voltaképpen maradtak 2D-ben. Egészen más a helyzet azonban a most megjelent Bug!-gal.

A játékmenetet [illegible] képkockák színesítik

BUG!

SEGA SATURN

FELVÉTEL INDUL, CSAPÓ!

A játék tulajdonképpen egy film keretén belül játszódik, melynek főszereplője egy apró kis zöld bogár, azaz **Bug**. A történet elején Bug családját a gonosz pók, **Cadavra Királynő** rabolja el, aki az ebédje gyanánt kívánja őket hasznosítani. Ezt persze Bug nem hagyhatja annyiban, tehát azonnal akcióba lép. Bogarunknak összesen **18 nem kis méretű helyszínt** kell bejárnia, hogy küldetésével végezzen.

Amikor elsőnek láttam képeket a Bug!-ból, még azt hittem, csak egy hagyományos jump & run játék lesz, hiszen mindössze annyit láttam, hogy szép színes háttérek előtt egy kis zöld figura mászkál. Aztán hamar rájöttem, hogy ennél azért több lesz, mivel az amúgy is szép háttérgrafika valójában vektoros poligonokból áll, azaz **a pályák 100%-osan 3 dimenziósak**.

A pályákon a feladat igen egyszerű: hősünkkel meg kell keresni a **Bug Stop** (Bug Megálló) feliratú táblát, azaz a kijáratot. Ebben persze számtalan ellenséges lény - a



Az első pályán az [illegible]


[illegible]

szkarabeuszoktól kezdve a csigán át a gyíkokig - próbál majd minket megakadályozni, amelyekkel hősünk a szokásos ráugrásos módszerrel tud majd végezni. A pályákon ezeken kívül még találhatunk különböző **fegyvereket, és extrákat**, amelyek közül most csupán az érméket említeném meg, ezeket felvéve ugyanis a zuhanyzóknál bónuszpályákra juthatunk, egy helyen például még Sonic-kal is versenyezhetünk. Az extrák gyakran néhány bambuszrúddal lesznek elzárva, ezeket a - legtöbbször a közelükben lévő - kapcsolókkal tudjuk eltávolítani. A játékban egyébként nem csak mászkálós szintekkel, hanem néhol **repkedős pályákkal is találkozhatunk**.

MITŐL MÁS MINT A TÖBBI?

A Bug! a "nem mindennapi" jelzőt leginkább a már említett **csodálatos grafikájával érdemli ki**, ami azonban nem csak a poligonos hátterek szépségében merül ki, hanem maga a főszereplő alakja és animációja se semmi. Bugot sohasem veszítjük szem elől, mindig **megfelelően zoomol rá a kamera**, a mozgása pedig haláli aranyos. Bogarunk - fajtájához méltóan - egyébként képes még a függőleges falakon is mászkálni. A 3D-nek csupán egy kellemetlen hatása van: ha szembe, azaz a kamera felé jövünk, roppant kicsi a belátható terep, tehát szinte lehetetlen az ellenséget észrevenni.

AZ ÁLTALÁNOS JELLEMZŐK

A grafika tehát csúcs, s az animációkból sem spóroltak: bogarunk ábrázata a körülményektől függően változik, például megsérülve kínkeserves, vagy a mélybe zuhanva halálra rémült. Mindemellett ráadásul az eseményekhez cérna hangján gyakran fűz kommentárt, olyanokat mint "Segítség!" ha épp egy kellemetlen akadály elébe néz, vagy hogy "Na húzd el a csíkot!" ha épp végzett egy ellenféllel. A zene is elég jól illeszkedik a hangulathoz, s a történet átvezető képsorait is érdemes végignézni.

A játék talán egyetlen szépséghibája - ha ezt annak lehet nevezni - hogy egy **kissé nehézre sikeredett**. Sok akadálynál gyakran könnyebb elviselni a sérülést, mint rájönni, hogyan kell kijátszani. Mindemellett a pályákon elég ritkán helyezték el az ellenőrzési pontként funkcionáló virágokat, s ráadásul a folytatási lehetőségek számát sem vitték túlzásba. **Összességében azonban túlzás nélkül állíthatom: eddig ez a legjobb platformjáték Saturnra.**


Az egyik szint végén egy hatalmas [illegible] próbál [illegible] bennünket.





Gondolom nem tévedek, ha azt mondom, hogy az összes Saturn-tulaj mostanában leginkább az AM3 készülő Sega Rally-ja miatt türelmetlenkedik. Nos, a játék e sorok írásakor sajnos még mindig nem jelent meg, ám mire az újságot kézhez kapjátok már minden bizonnyal a boltok polcain lesz. Nézzük tehát, hogyan sikerült a nagy elődöt, a Daytona USA-t felülmúlni.

Annak, aki látta a Sega Rally játéktermi automatáját, valószínűleg igen magasak az elvárásai a konverzióval kapcsolatban, így lehet, hogy első nekifutásra a grafika miatt egy kissé csalódott lesz. Ez persze csak az összehasonlítás eredménye, ami tökéletesen értelmetlen, hiszen otthoni konzolon biztos, hogy nem fogják a Sega Rally [illegible] kiütni.

A grafika sokat fejlődött a Daytona Saturn változata óta, két szempontból is: egyrészt a terepet már korábban kirakja a gép, azaz kevésbé lesz látható, amint egy tereptárgy a semmiből tűnik elő, másrészt a játék eleve már [illegible] fog futni szemben a Daytona 20-25-ös ezen képességével. Ezen kívül ráadásul a programozóknak azt is sikerült elérni, hogy a [illegible] legyen.

A játék mindazt fogja tartalmazni, amit a játéktermi gép: mind a négy pályát, mindkét kocsit, a pályák részletes kidolgozását, minden hangot és beszédet, és persze a tökéletes játszhatóságot. Igaz egy dolgot elhagytak: a visszapillantót. A Saturn verzió - csakúgy mint a Daytona - nem csak arcade módban lesz játszható, s lehetőség lesz [illegible] Ennek következtében a grafika felbontása ugyan romlik (hiszen így a gépnek kétszer annyi munkát kell elvégeznie), ám ez nem megy a kezelhetőség rovására. A készítők fontolóra vették a linkelhetőség lehetőségét is, ám mivel az ehhez szükséges technológia még nem készült el, így az osztott képernyőnél maradtak.

Tervbe volt véve még talán egy extra pálya, s esetleg egy plusz kocsi is, ám hogy ezekből lett-e valami, azt még jelen pillanatban nem tudjuk. Az azonban már biztos, hogy a SR ismét egy mérföldkő a Saturn [illegible]





Mint látható, az új scenery update-nek köszönhetően a tereptárgyakat már egészen messziről is látni lehet.



Íme egy kép az arcade verzióval összehasonlítási alapnak

VIRTUA COP

A Virtua Copot azt hiszem a játéktermek látogatóinak szintén nem kell bemutatnom. A jelenlegi legjobb és leglátványosabb lövöldözős játék **Saturn átirata egyszerűen fantasztikusra sikeredett!** S hogy a játéktermekben miért "ő" a legjobb? A válasz egyszerű: más hasonló játékban - például a Mad Dog-ban - hiába van jópofa full motion video, egy-egy gazfickó likvidálásakor bármilyen tökéletes is a vágás, azért látszik a turpisság, ennek viszont **a real time-os poligonos grafikánál** nyoma sincs, s akkor még a zoom effektekről nem is szóltam. Az akció folyamatosan pereg, a rosszfiúk azonnal elterülnek, amint eltaláljuk őket, de az is elképzelhető, hogy csak megsebesítjük őket. Az elhibázott golyóktól az ablakok betörnek, az épületekről a vakolat lepattogzik, **ez csakis ilyen grafikai megoldással képzelhető el.**

Természetesen mind a három szint át lett konvertálva, s ami elképesztő: **a grafika minősége szinte semmit nem változott**, majdnem játéktermi minőséget kapunk otthonra. Az összes épület és objektum ugyanolyan szépen van kidolgozva és ugyanolyan szépen mozgatva, s persze ugyanúgy mindenféle teherautók, kamionok között lövöldözhetünk a maffiózókra. Az AM2 eddigi arcade konverziói sem voltak mondhatók rossznak, de **a VC a jelenlegi legtökéletesebb átirat.** Ez persze nem csak a szép grafikának köszönhető, hanem nagyrészt annak is, hogy **a játékhoz már alapkiszerelésben hozzá adják a játékteremben is használt virtua fegyvert,** tehát tényleg semmiben sem kevesebb az élmény. Igaz a pisztolyok sajnos a Pal verzióhoz idétlen rózsaszín meg kék színekben pompáznak, ez annak köszönhető, hogy a fejlett nyugaton tiltják a törvények a realisztikus játékpisztolyok használatát.

Végül még egy ide vágó adalék: azt hiszem köztudott tény, hogy a VC Saturn átirata mellett az AM2 a játéktermi változatnak már a második részét fejlesztette, ami mostanra szintén elkészült, tehát célzóképességünk fejlesztésére most bőven akad lehetőség.



RAYMAN

SONY PS-X

Néhány ellenfél likvidálásához elég csak egy ijesztő képet vágni.


Hősünk néhány barátságtalan hangszerrel is összefut.

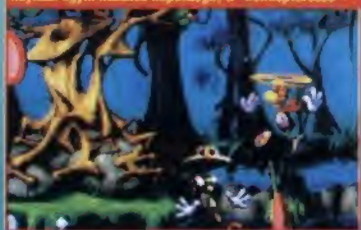
A Playstation tulajdonosok mindeddig híján voltak egy jó mászkálós platformjátéknak, már-már azt hihettük, nem is tud a hardware egy gyönyörű hátteret tükörsimán scrollozni. Szerencsére azonban a francia illetőségű UBI Soft nemrégiben elkészült **Rayman**-je most mindenki előtt eloszlatta a kételyt: a 32 bites gépek ezen a téren is fel tudnak újat mutatni a hagyományos 16 bites gépekkel szemben.

MIBE IS KEVEREDTÜNK?

Nos, a meghatározhatatlan fajú kis szuperhősünkkel a szokásos szituációba csöppenünk: van egy nagyon gonosz fickó, **Mr.Dark**, akinek elege van az unalmas békességből, ezért **elrabolja, és börtönbe zárja** Rayman világának békés lakóit, **az Electoonokat**. A feladat tehát máris adott: ki kell szabadítanunk az Electoonokat, s móresre tanítani a gonosz Mr.Darkot. útunk során még egy fontos szereplővel fogunk találkozni, **Betillával**, a tündérrel, aki különböző trükköket mutat majd nekünk, s újabb mozdulatokra tanítja még hősünket.



Rayman egyik hasznos képessége, a "helikopterezés".



AZ AKCIÓ

Raymannek küldetése teljesítéséhez **70 szintet** kell bejárnia, minden fő pályán **6 ketrecet** találhat, ezekből kell kiszabadítania az Electoonokat. Egyre felhívnám a figyelmet: később, amikor már újabb mozdulatokat tudunk, **nézzünk vissza az előző pályákra is**, az új képességeinkkel ugyanis azokon is akár új helyekre juthatunk el. Azt, hogy addig már hány Electoont szabadítottunk ki, az összecsapódó **Medallion** segítségével követhetjük nyomon, amelynek tehát mind a hat foglalatát meg kell töltenünk. **A legfőbb gonoszhoz természetesen csak az összes Electoon kiszabadítása után juthatunk el.** Raymannek, hogy ezt véghez tudja vinni öt főbb mozdulata van: az **ugrás**; a **függeszkedés** (a platformok szélén a Prince of Persiahoz hasonlóan); a **kúszás**; a **grimaszolás** (a gyengébb idegzetű ellenfelek megijesztéséhez); s végül a **boxolás** (ezt rögtön az első pályán megkapjuk). Az ütésünk erősségét mellesleg a powerup-ok begyűjtésével a játék során egyre fokozhatjuk.


Íme az egyik leggonoszabb, és persze a legnehezebb főellenség.

A BENYOMÁS

"Ez igen!" Valószínűleg ez mindenkinek az első gondolata a játékról, s csak rá kell pillantani a képeinkre, hogy miért. Lehet ugyan, hogy például a Yoshi's Islandnak több pályája van, de 16 bites gép holt biztos hogy immár nem tud ringbe szállni a következő generációs gépek grafikai képességeivel szemben. A hátterek és **a szokatlanul nagy figurák** - annak ellenére, vagy talán éppen azért, hogy nem valami Silicon Graphics csodákról van szó - **hihetetlenül látványosak, aprólékosan kidolgozottak**, az animáció pedig annak köszönhetően, hogy a figurák végtagjai a testüktől külön mozognak, lehet hogy elsőnek kicsit furcsának tűnnek, ám így eszméletlenül kifejezőek. Egyszóval meglátszik, hogy a játék mögött több, mint egy éves fejlesztői munka áll.

Hogy ez nem csak üres beszéd, egy rövid élménybeszámolóval is illusztrálnám: a játék vége felé egy sejtelmes barlangba toppanunk. A helyiség végében egy jól megtermett rák húzza a lóbőrt. Hősünk erre belendíti az öklét, s szemtelenül felébreszti az alvó szörnyeteget. Szegény rák felriad, kidülledt szemmel bámulja, ki merészelte ezt tenni, ám lányos zavara nem sokáig tart, egy pillanattal később tekintete már vérbe borul, s már lendíti is felénk gyilkos ollóit. Mindez persze audiovizuálisan **olyan, mintha egy Walt Disney rajzfilmet néznénk.**

A játékmenet igen egyszerű, mégsem unalmas, az irányítás is tökéletesen kielégítő, a pályakódok alkalmazásával pedig a játszhatóság is maximális. Lévén, hogy CD verzióról van szó, a zenék csodálatosan szólnak, de mindemellett a hangeffektek is briliánsak. Tömören úgy is fogalmazhatunk: nincs semmi, amit a játék hibájául róhatnánk fel.

EARTHWORM JIM 2



Jimmel az a különös helyzet állt elő, hogy míg más "sztárok" a TV-ből kerülnek a videojátékok képernyőjére, addig Jim a játékokból lépett a TV képernyőre, sőt most már ott tartunk, hogy hamarosan


Jim a takony munka közben. (MegaDrive)

Earthworm Jim képregények és játékfigurák is a boltok polcaira kerülnek. Jim karrierje tehát meredeken ível felfelé, a megalkotói addig nem is nyugszanak, amíg nem uralja a világot. Ennek érdekében már tervbe is vették a 32 bites gépek meghódítását, de hát ez nem is csoda, hiszen a 16 bites hardware-ből immár tényleg kifacsarták a maximumot.


Hősünk ezúttal is különös figurákkal találkozik. (SNES)

JIM'S BACK!

A második részben természetesen mindenben igyekeztek felülmúlni a nagy elődöt: a figurák 3D-ben lettek megtervezve, az animáció még tökéletesebb, még simább, a hátterek pedig bármelyik rajzfilmben is megállnák a helyüket. Az első rész óta nem sokáig pihenhetett hősünk, mivel a gaz Psycrow ezúttal Jim kedvesére Hogy-Is-Hívják Hercegnőre vetett szemet, elrabolta, s ha Jim nem lép közbe, nőül veszi. Mindezt a SEGA logo bejöttekor, az első képernyőn nézhetjük végig, tehát ahogy bekapcsoljuk a gépet, már peregnek is az események. A 24 megás kártyán a hercegnő megmentéséhez összesen 10 pályán kell bizonyítanunk rátermettségünket, miközben jónéhány fura kreatúrával találkozhatunk, s persze ismét feltűnnek a már ismert szereplők is.



Az első pályán még nem sok szokatlan dolgot tapasztalunk, de már itt találkozunk egy újabb szereplővel: a zöld takonnyal (lehet hogy egy kicsit vulgárisnak tűnik, de nincs rá jobb szó), akit Jim a hátizsákjából a falakra kilő s odaragaszt és így nagyobb mélységek felett tud átlendülni, valamint kifeszítve ejtőernyőként tud használni. Később egyre furább feladatokat kell ellátnunk, mint például teheneket kell begyűjtenünk, amiket egy istállóba juttatva hősünk jutalma egy vödör tej lesz, melynek súlyától a továbbvezető kapu nyílik ki. Aztán ott van a Lorenzo's Soil pálya (már a címe se semmi), ahol Jim fegyverével giliszta mivoltához méltóan járatokat fúrhat a talajba. Ez a pálya volt egyébként a legnehezebb a programozók számára, sokszor már úgy is gondolták, lehetetlen megcsinálni, ám mégis elkészült: ezzel szinte túlmentek a Megadrive képességeinek a határán. Aztán találkozhatunk egy kisebb átvezető szinttel is, ahol egy gumiággyal kell Peter kutyus bábeit megmentenünk, amiket Psycrow dobál le a magasból. Máshol meg Jimnek egy izometrikus 3D-s terep felett kell átkelnie egy űrrobogóval, miközben persze lentről záporoznak rá a lövedékek, s még a léggömbökön közeledő bombákra is ügyelnie kell. Jim az egyik pályán még egy kis alakváltozáson is keresztül megy: egy sötét barlangban szalamandraként úszkálhat. Talán az egyik legjópofább helyszín az, amikor Jimnek egy horizontálisan scrollozódó pályán sajtok és hamburgerek előtt egy könyörtelen sószóróval kell hadakoznia. Hősünknek még egy fekete-fehér pályán is akad dolga, ahol adóügyek papírmunkái közt kell eligazodnia, s egy ajtót kéne megkeresnie, ami azonban sehogy sem akar kinyílni. Megint máshol Jimnek


A hagyományos pályák mellett Jimmel még egy űrrobogóval is repkedhetünk. (SNES)


Gilisztánkat gyakran megizzasztják. (MegaDrive)

visszatartva a lélegzetét, felfújódva kell a magasba repülnie, közben a forró lámpaizzókra s egyebekre ügyelve, nehogy kipukkadjon. Az már tehát e rövid felsorolásból is látszik, hogy nem fogunk unatkozni.

NEM LEHET NEM SZERETNI!

Azt hiszem, a játék minősítéséhez bőven elegendő a mellékelt képekre pillantani. Ilyen vizuális gyönyörben eddig még nem volt részünk 16 bites gépen, ráadásul még a hangeffektek és a zenék is remekbe szabottak. Nem túlzás kijelentenünk: az eddigi legszebb és legjobb 16 bites játék, ami valaha készült.




A hintákra állva ellenfeleink kilőhetnek minket.

SUPER BOMBERMAN 3

Ha valaki bombákról, meg robbantásokról beszél, általában valamilyen agresszív, erőszakos dologra gondolunk. Ezzel szemben ha Bomberman nevét említik, az összes veterán videojátékos már tudja, hogy semmi ilyesmiről nincs szó, sőt pont ellenkezőleg áll a dolog. Bomberman már hosszú múltra tekint vissza, mégis sikere szinte töretlen, Super Nintendo-n immár a harmadik résznél tartunk. A játékmenet maradt a régi, bár van néhány új dolog: a Megadrive-ról már ismerős kenguru-féle állatkák itt is feltűnnek, amik Mario Yoshijához hasonlóan leginkább csak pajzsként szolgálnak, valamint a pályákon több lett a használható tárgyak száma.

Na de ne vágjunk a közepébe, hiszen a játék elsősorban a fiatal korosztályt célozza meg, s egy újszülöttnek ugyebár minden program új. A játék lényege tehát: a labirintusszerű pályákon egy kis manust kell irányítani, fel kell robbantani a falakat, s így eljutni a szintén levegőbe röpítendő kapcsolókig, melyek az ajtókat nyitják a következő pályákra. A dolog nehézsége, hogy a detonáció ránk is veszélyt jelent, valamint hogy a labirintusban még különböző szörnyek is bóklásznak.

A játékban kétféleképp is indulhatunk: a Normal Game az imént ismertetett játékmenetet takarja, míg a Battle Game-nél kettőtől ötig terjedő számú játékos indulhat, s egymás kinyírása a cél. Ilyenkor az győz, aki utoljára megmarad. A legújabb rész nagyon szépre sikeredett. A játékot rajzfilmszerű betétekkel igyekeztek még változatosabbá tenni, s bár a pályák grafikája igen egyszerű, azok is szép színesek, s gyakran néhány extra effektust is tartalmaznak, mint például egy háttérben elhúzó üstökös, stb. A játékmeneten is csiszoltak. A pályákon különböző tárgyakat, többek között mérleghintákat, teleportokat találhatunk, amelyeket akár igénybe is vehetünk. A játékot a stílus rajongóinak tehát feltétlenül merem ajánlani.


A csillébe ugorva száguldozhatunk egyet.



PAC-MAN 2

THE NEW ADVENTURES

Pac-Man már szintén egy régi ismerős. A '80-as évek elején megalkotott sztár jelentős fejlődésen ment keresztül, azóta már családot is alapított, akikkel számtalan kalandban vett részt, legutoljára a Pac-In-Time-ban egy mászkálós platformjátékban. Nos, most Pac-Man ismét új műfajban mutatkozik be, ezúttal egy kalandjátékban vállalta a főszerepet. A játékmenet első nekifutásra egy kicsit furcsának tűnhet, hiszen a dolgunk az, hogy egy csúzlival lövöldözzünk, ez azonban ne tévesszen meg senkit, tulajdonképp ez ugyanaz, mintha egy kurzorral clickelgetnénk. Magyarul: amire rácsúzlizunk, azt ha tudja, Pac-Man használni fogja. A csúzliból azonban nem csak köveket lehet kilőni, hanem a már jól ismert bogyókat; ebből egyszerre három lehet nálunk. Ezeket akkor kell hősünkkel megetetni, ha a színen feltűnik Inky, Blinky Pinky és Clyde a négy semmirekellő szellem. A bogyó hatására ugyanis Pac-Manből Super Pac-Man lesz, s ebben az állapotában szokásához híven ő falja fel a szellemeket. A csúzlizáson kívül még egy dolgot lehet és kell is majd tennünk: ha észre akarunk vetetni valamit hősünkkel, vagy ha netán útirányt akarunk változtatni, az "Y"+ a megfelelő iránnyal mutogatni tudunk neki. A feladataink egyébként kezdetben nem túl bonyolult dolgok, eleinte csak Ms. Pac-Man bíz meg bennünket olyanokkal, mint hogy hozzunk a Pac-Baby-nek egy kis tejet, később azonban egy ismeretlen gonosz varázslóval kell szembeszállnunk, aki a szellemeket bújtja fel különböző gaztettekre, mint például, hogy rabolják el Pac-Jr gitárját. A játékmenet elég változatos, lévén hogy a helyszíneken - a PC-s Putt Putthoz hasonlóan - szinte minden tárgy aktivizálható, tehát rengeteg kis animációt nézhetünk végig. Hősünkkel még sárkányrepülőzhetünk is, illetve egy bányában csillében száguldozhatunk. Ami még nagyon tetszett, az Pac-Manünk hangulatának az alakíthatósága volt. Szörnyen felidegesedik, ha például feleslegesen kinyitogatjuk a postaládát, s megnyugszik, ha mondjuk megsimogatja a kutyáját. Ideges állapotában másképp viselkedik, ilyenkor durván bánik az eladókkal, rugdossa a kólás automatát, azonban néha erre a hangulatára is szükség van. A pause képernyőn látható kódok segítségével lehetőség van még a játékállásaink visszatöltésére is, tehát a Pac-Man 2 szolgáltatásaiban és minőségében mindenképp megállja a helyét az egyébként nem túl népes SNES-es kalandjátékok táborában.





A kavicsokra és az elhagyott gördeszkákra ügyeljünk.



A játékteremben az eredeti Pac-Man-nel játszhatunk.

DOOM

SUPER NINTENDO

Doom. Mára ez a szó fogalommá vált. Egyrészt egy stílust testesít meg, másrészt a magas színvonalat képviseli. A játék számtalan 32 bites konverziói után most a SNES tett egy erőpróbát, s bizton állíthatjuk: sikeresen vette az akadályt.

Amióta az ID Software közkinccsé tette a Doom 3 dimenziójáért felelős rutinjait, szinte minden cég leccsapott a licenszjogokra, s mára közismert tény, hogy a PC-s piacot telítették a különböző klónokkal. **A Doom-láz már átterjedt a 32-bites konzolokra is, ám a 16-bites gépeket mindeddig "érintetlenül" hagyta. Az FX2-es chip megjelenése azonban ebben a témában is meghozta az áttörést,** így nemrégiben napvilágot látott a SNES verzió.

A SNES ISMÉT BIZONYÍT

Ugyan nehezen tartom elképzelhetőnek, de lehet, hogy valaki esetleg még nem ismerné a játékot, ezért tömören a lényeg: egy magányos harcossal csodálatos 3D-s terepeken kószálhatunk, a saját szemszögünkből csupán a fegyvert tartó kezünket láthatjuk, s így kell különböző földöntúli szörnyekkel felvennünk a harcot.
Útunk során kulcsokat kell begyűjtenünk, azokkal ajtókat nyitnunk, lifteket kell használnunk, hogy végül megtaláljuk a pályák kijáratait.

Az OCEAN mostanában kitesz magáért, nem elég, hogy megszerzi a legdrágább filmek megjátékosítási jogát, még a Doom őrületből sem akart kimaradni. A SNES tulajdonosok most aztán nem panaszkodhatnak, **gépükből kihozták a maximumot,** sőt, még annál is többet. **Egyesek szerint a Doom SNES-re még a Jaguar változatnál is jobban sikerült.** És valóban! Csupán egy dolgot hagytak ki belőle, a talaj és a plafon texture borítását, de ez szinte fel sem tűnik, mivel az árnyékhatások azokról sem hiányoznak. A grafika sebessége tökéletesen kielégítő: **a SNES egy 386-os PC teljesítményét nyújtja,** s mindezt majdnem teljes képernyőn. (A pöttyök kb. 70%-át teszi ki a képernyőnek.) A hangok is maradtak a régiek, ellenfeleink ugyanúgy artikulálnak hörögnek, üvöltenek, fegyvereink hangja pedig szinte muzsika a füleinknek. **A Doom eredeti 27 pályájából 22-t sikerült a 16 megás kártyába belezsúfolni,** és azok teljes "pompájukban" díszelegnek, nem hagytak le róluk semmit. A kitűnő automata térképezés is megmaradt, sőt a SNES Mode 7-je segítségével még látványosabb is lett, hiszen a térkép a figuránkat követve jobbra-balra forog, s tetszőlegesen rázoomolhatunk.

16 BITES DOOM?
NO LÁSSUK!

A gyors grafikának köszönhetően a játszhatóság sem romlott, sőt a SNES ergonómikus irányítójával még élvezetesebb is lett. Én csupán a húsdarabok szétlövésekor a falra tapadó szörnyek effektusát hiányoltam, de az igazat megvallva az erőszakmentes SNES-től így is szokatlanul **sok paradicsomlé folyik az akció során.** A másik dolog, ami eleinte hiányzott, a kimentés volt, de mivel ezt én leginkább csak a fegyverek megtartására használtam, később már ezt sem hiányoltam, mivel a játékban kimentés nélkül is nálunk maradnak a fegyverek, mármint amiket az előző szinteken vettünk fel. A fegyverarzenálunk egyébként az alap pisztolyon, no meg persze az öklünkön kívül hat darab fegyverből állhat, ezek: **láncfűrész, a jól bevált puska, géppuska, plazma-fegyver, rakétavető, és végül a leghatásosabb, a BFG 9000-es lézerfegyver.**


Nohát, hova lett a SNES "erőszakmentesség" jelszava.



A talajnak ugyan nincs texture borítása, a háttérgrafika azonban így is csodálatos.



Mindegyik fajta ellenség felbukkan ebben a változatban is.



Ha a sprite-ok közel jönnek, azért láthatunk néhány pixelt.

ÜRÖM AZ ÖRÖBEN

A játékot hirdető szórólapokat olvasva csupán egy mondattal nem tudtam egyetérteni, nevezetesen hogy a SNES-es verzió a legolcsóbb módja, hogy "doomozzunk". A játék ára ugyanis az új FX chipnek köszönhetően - főleg a magyar pénztárcákhoz viszonyítva - igen borsos. Ez persze nem azt jelenti, hogy nem éri meg az árát, hiszen az tény, hogy ez a legjobb ilyen stílusú játék ezen a gépen.



Az undorító "gömböcök" most is igen veszélyesek.

KIRBY'S GHOST TRAP

Manapság egyre inkább divatba jön az a szokás, ha egy játékhős sikeres, akkor olyan játékokhoz is hozzá adják a nevét, amihez voltaképpen semmi köze. Ebben a hónapban a mászkálós platformjáték-sztár, Kirby hódolt ennek a divatnak: neve mellé rögtön két logikai játékot is jegyeztek.

A Kirby's Ghost Trap első pillantásra sok olvasónak rögtön ismerősnek tűnhet, ugyanis kísértetiesen emlékeztet a segás Columnsra: kis színes pacák potyognak le kettesével, ezeket kell a megfelelő módon egyesíteni, hogy aztán felrobbanjanak, s eltűnjenek. A szabályok azonban ebben a játékban egy kicsit mások, itt ugyanis nem az a lényeg, hogy azonos színű oszlopokat alkossunk, mivel teljesen mindegy milyen formációban ragasztjuk egymáshoz a pacákat, csupán az a fontos, hogy négy vagy annál több azonos színű kapcsolódjon egymáshoz. A lényeg persze az, hogy a ragacsaink soha ne érjenek fel a plafonig. Ez azonban nem minden, hiszen a játék alapvetően két játékost igényel, persze lehet gép ellen is játszani. Ilyenkor mi vagyunk Kirby-vel, s kieséses bajnokságot játszhatunk az egyre keményebb ellenfelekkel. Ellenfeleinknek úgy tudunk borsot törni az orra alá, ha minél több ragacsot sikerül egymáshoz kapcsolnunk, ugyanis ilyenkor jelennek meg a címben szereplő szellemek az ellenfél oldalán, ezeket csak a mellettük lévő ragacsok felrobbantásával lehet eltávolítani. Tehát minél hosszabb láncreakciót indítunk be, annál több szellem jelenik meg a másik oldalon, amelyek így csapdába zárják az ellenfél már összekapcsolt pacáit.


Inkább egy sárga jöhetne a jobb szélre.


Itt még könnyű a dolgunk.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

KIRBY'S DREAM COURSE

Erről az anyagról már sokkal kevésbé tudok pozitív véleményt mondani, lévén, hogy sem grafikailag, sem az alapötletét tekintve nem tartom egy nagy durranásnak. Ezt a játékot tényleg csak Kirby neve adja el. De hát nézzük miről is van szó!

A játék tulajdonképpen a golfhoz áll a legközelebb, bár az ütések (vagy inkább lökéseknek nevezném) jobban hasonlítanak a biliárdra. 3 dimenziós, izometrikus pályákon folyik a játék, Kirby voltaképpen a labda szerepét játssza. A pályák a golfhoz hasonlóan teli vannak akadályokkal, lejtőkkel, palánkokkal, fákkal, s egyéb hasonlókkal. Kirby-t elindítani, csakúgy mint a biliárdban, a lökés irányának és erősségének, illetve a csavarás beállításával lehet. A játék lényege, hogy Kirby-vel eltaláljuk a pályákon fellelhető különböző szörnyeket. Az utoljára maradt szörny át fog alakulni egy lyukká, ezen keresztül távozhatunk az adott pályáról. Mint a golfban, a gép itt is a lökések számát összesíti, tehát minél kevesebb ez az összeg, annál jobb a teljesítményünk. A játék azonban nem ilyen egyszerű, ugyanis a program életeket számol, sőt még energiát is. Vannak azonban Kirby-nek előnyei is: hősünkkel a különböző extrákat felvéve különféle képességekre tehetünk szert - mint például extra sebességre - amiket a lökések után aktivizálhatunk.


Nem túl változatos a grafika.


A zöld csík palánkot jelent.



FIFA 96 SOCCER

Azelőtt ritka dolog volt, hogy **a konzolosok irigyelték a PC-seket**, mostanában azonban egyre gyakrabban fordul elő; tipikus példa erre a FIFA '96. PC-n ugyebár csodálatos 3D-s pályákon rúghatjuk a bőrt, mialatt igazi kommentátor kíséri figyelemmel az eseményeket, ezzel szemben mit kapunk a SNES és MD változattal? Az egyszerű válasz: **a régebbi verziók kissé feljavított változatait.**

Sehol sincsenek tehát a különböző kameranézetek, a kommentátor, s nem is motion capture animációjú játékosok rohangálnak a pályán. Persze itt is ugyanazokat lehet elmondani, mint az NHL-nél: ennyit enged meg a hardware. Aki tehát szerette az előző részt, annak azért tetszeni fog ez is, hiszen **a labdakezelés, s így a játszhatóság ismét kiemelkedő minőségű.**

A legfőbb fejlődés a választható csapatok számában tapasztalható, ezúttal ugyanis csakis valódi játékosok szerepelnek, nem pedig kitalált nevek, s a válogatottakon kívül nemzeti ligákból, mint például a Bundesligából is választhatunk csapatot. Azt mondjuk nem értem, hogy az amerikai, vagy a malaysiai liga miért lett kitüntetve azzal, hogy szerepel, hiszen ezzel az erővel még a magyar MB1 is ott lehetne. Ami számomra egy kissé illúziórombolónak tűnt, az a **csapatok képességeinek nem túl reális osztályozása** volt. Az mondjuk OK, hogy a hazai csapat a brekusz hátsó fertálya alatt tanyázik, az azonban már röhely, hogy például a bolgár csapat jobb kategóriába van sorolva, mint mondjuk a francia. Igaz ez az osztályozás szerencsére nem sokat számít, hiszen például jót röhögtem, amikor Vinczével a kezdő rúgás után fél pályáról az ír kapu jobb alsó sarkába találtam. Ilyen tényleg csak videojátékban létezik.



Ilyen is csak itt létezik: magyar játékos a kapuba talált.



A kapus szép mozdulattal hárít.

NHL 96



Az utóbbi években immár megszokhattuk, hogy minden évben kiadnak egy NHL hockey-t az adott évadhoz igazítva; nincs ez idén sem másképp. A játékban a legszembetűnőbb újítás, hogy **a pálya kidolgozása javult, ugyanakkor kisebbek lettek a játékosok.** Ez utóbbit a készítők azzal magyarázzák, hogy így élethűbb a játék. További új dolog még, hogy **visszahozták a korábbi részekben már megismert erőszakot**, tehát ha túlságosan feszült a hangulat, egy-egy játékosunkkal leállhatunk bunyózni. Eltérés még az is az előző részhez képest, hogy megerősítették a védelmet, így tehát **nehezebb gólt lőni.** Azt talán mondanom sem kell, hogy a csapatok összeállítását, s azok játékosainak nevét a hivatalos '96-os liga összeállításhoz igazították, tehát feltűnik egy-két új csapat is.

A készítők egyébként közvéleménykutatást folytattak, ennek köszönhető, hogy a játék inkább hasonlít a '93-as és '94-es kiadásához, mint a tavalyihoz, ez tehát jó dolog. A SNES és MD változat nagyjából megegyezik, csupán SNES-en egy árnyalattal szebbre sikeredett a grafika. Mint látható, tulajdonképpen látványos változás nem történt, lehet, hogy ez a maximum, amit ki tudnak hozni a 16 bites hardwareből. Ezzel persze nem azt akarom mondani, hogy a játék nem jó, ám erősen kétlem, hogy azok, akiknek meg van valamelyik előző rész, erre is ráádoznák a nem is csekély összeget. Bár ki tudja, vannak fanatikusok...



Nagy a kavarodás a kapu előtt.



Ez bizony csúnya lökés volt.

3DO

R O V A T

A 3DO-sok között az idén talán a legjobban várt anyag, a Killing Time volt. A már hónapokkal ezelőtt megkezdett reklámkampányban igen impresszív képeket mutattak be; többek között egy keresztülütött gengszterből sugárban ömlött a vér, miközben egy [illegible] szakács hadonászott a bárdjaival.

Nos, mostanában végre elérkezett a gyilkolás ideje, persze az előzetes fotókhoz képest egy kicsit megkopottan. Ebből a játékból azonban ne vonjon le még senki semmit, ugyanis csupán a grafika lett egy kicsit pixelesebb, ami azonban még így is megállja a helyét bármelyik Doom stílusú játékkal szemben, de még magával a Doommal is felveszi a versenyt. Hát akkor nézzük mit is takar a hangzatos cím.

Néhány helyen a szabadban folytatódik a mészárlás.

A HELYSZÍN

A játék főhőse, azaz szerény személyünk egy horrorisztikus 3D-s világban, [illegible] környékén találja magát. A [illegible] csupán egy [illegible] szerencsére közel van néhány hatásos lőfegyver, így likvidálva a zombikat, követnünk kell a [illegible] ittragadt szellemek tanácsait, akik - hogy megszabadítsuk őket is az átoktól - folyamatosan megmutatják majd a kivezető utat. Ha sikertelenül járunk, mi magunk is ilyen szellemekké válhatunk, tehát a jelszó: előbb tüzelni, s csak utána gondolkodni.

Íme a kedvenc fegyverem.

EGY KICSIT EBBŐL IS, EGY KICSIT ABBÓL IS.

Ha a játék stílusát próbálnám meghatározni, nagyjából a következőképp tenném: vegyük a Doomot, s mixeljük össze a 7th Guesttel. A játékban ugyanis míg a Doomnál is szebb 3D-s változatos terepeken közlekedhetünk, s mindemellett digitalizált, azaz full motion videóval készült szereplőkkel találkozhatunk. A FMV szellemek megjelenésekor ráadásul az akció nem áll le, nyugodtan lövöldözhetünk tovább, s ami még annál is fantasztikusabb: a szereplőket megkerülve a Doommal ellentétben változik a perspektíva is. Ugyanez persze az ellenfelekre is vonatkozik, tehát pl. a hullák nem mindig fejjel feléd fekszenek, hanem a másik oldalukról a talpukat látjuk, ezt eddig még egy ilyen játékban sem valósították meg. A szereplők mindezen felül minden eddigi hasonló játéknál realisztikusabbra sikerültek, hiszen a szörnyeket nem számolva, nagyjából az összes emberi ellenséget digitalizált szereplők személyesítik meg, s ha beléjük lövünk ráadásul fröcsög a paradicsomlé, sőt a barátságtalan szakácsot még a fejétől is megszabadíthatjuk. A Studio 3DO nem is titkolta szándékát: ultra-erőszakos látványt akart nyújtani. Nem kell meglepődni például, ha a gengszterekben egy régi ismerőst, Freddy-t véljük felfedezni, a hasonlóság oka ugyanis nem a véletlen műve, hiszen a szereplők kidolgozásához egy valódi smink-művészt, Rick Cartert hívták segítségül, aki többek között a Nightmare on Elm Street 2-5 részeiben kamatoztatta már tehetségét.

A fegyverek és a helyszínek kiválasztásánál az alkotók nagyon jól döntöttek, az én ízlésemet tökéletesen mindenképp eltalálták: mind a fegyverek, mind a hátterek az 1920-as évek divatját tükrözik. Öt féle fegyverrel lövöldözhetünk: a kezdetekkor egy pisztollyal, aztán később már két pisztollyal (mint a Rise of the Triadban), majd puskával, dobtáras géppisztollyal, s végül egy lángszóróval. A fegyverek kidolgozása se semmi, teljesen úgy viselkednek mint az igaziak: a puskánál például látható, amint kidobja a füstölgő hüvelyeket. A fegyverek mellett persze találhatunk majd egyéb extrákat is, mint a láthatatlanság, stb.

Maga az akció menete is teljesen egyedi és új: a játék 45 féle helyszíne valójában nincs szintekre tagolva, bármelyik állásnál visszatérhetünk az előző helyszínekre, s ráadásul a játékot a töltögetés sem szakítja félbe.

A LEGJOBB?

Persze ennek az anyagnak is van néhány szépséghibája, de mindössze csak két dolog. Az egyik ilyen a mozgás, ami elég gyors, talán néha túlságosan is, mégis az ember "[illegible]" látszik, hogy a képernyőfrissítés sebessége megsínylette a szépen [illegible] grafikát. A másik dolog a [illegible], ez egy [illegible] elmaradt a Doomtól, mégha ugyanis nem akarja a gép [illegible] az ellenfeleinket. Mindezek azonban az akció hevében szinte fel sem tűnnek, tehát egy biztos: a kategóriájában - legalábbis 3DO-n - nem fogunk a Killing Time-hoz hasonlót találni.

A konyhában egy kis fejetlenséget okozhatunk.

Ez a jelenet önmagáért beszél.

ÉRKEZÉSI OLDAL

EF2000

PC Azt hiszem ezt a játékot már be se kell mutatnom, hiszen lapunk előző számában már egy teljes oldal hirdette az eddigi legélethűbb és minden tekintetben a legmonumentálisabb repülőgépszimulátor érkezését. Mint ismeretes ez a játék az első abban a példátlan kezdeményezésben, melyben cégünk közreműködésével a vásárló magyar nyelvű kézikönyvet kap egy külföldi játék mellé. Nem véletlenül esett a választás először a EF2000-re, ugyanis ehhez a játékhoz egyszerűen nélkülözhetetlen a gépkönyv, bármiféle kalóz változattal véleményünk szerint csak dilettánsok próbálkoznak. A játék a legkeményebb fokozaton már olyan mértékű hozzáértést igényel, hogy szinte kijelenthetjük: aki boldogul vele, azután már a valódi gépet is el tudná vezetni. A játék minősítésére azt hiszem itt most elég csupán annyi, hogy ezt is a Digital Image Design fejlesztette, a szimulátor rajongók gondolom már ennyiből képet is alkottak róla. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy iszonyúan "izmos" PC szükségeltetik hozzá: a minimum konfiguráció 486DX2-esen még elég gyatra a teljesítmény, viszont egy P90-essel, full grafikával már igencsak szép látványban lesz részünk.



HEXEN

PC Hiába! Jöhetnek, mehetnek a különböző Doom klónok, ha ebben a stílusban minőségben és játékmenetben valami újat akarunk látni, arra csakis ismét az ID Software-től számíthatunk. Az imént tekintettem meg legújabb, Hexen című, fantasy környezetben játszódó művüket, s még mindig a hatása alatt vagyok. Hogy mi ragadott meg ennyire? Nos kezdődött a helyszínek grafikájával, ami a Doomtól és minden mástól eltérően szinte már realisztikusnak mondható. Nem csupán folyosókon bóklászhatunk, hanem sikátorokba tévedhetünk, csigalépcsőkön csörtethetünk, s egyáltalán: egyik helyszínnek sincs mesterkélt, azaz szimmetrikus formája. Most bizonyára a kedves olvasó azt gondolja, mindez csak profi géppel élvezhető. Nos, erről szó sincs, a játék már 386/33-on is elindul, egy 486DX33-on pedig még teljes képernyőn is olyan sebes a mozgás, hogy csak győzzük követni. A terepen dühöng a vihar, villámfény világít meg néhány pillanatra mindent, s mindemellett minden használható tárgy működtethető, s minden törékeny dolog szétverhető. Csupán azt sajnálom, hogy ebbe a számunkba nem fért bele egy részletesebb ismertető, ám biztosíthatok mindenkit: még vissza fogunk rá térni.



RAVEN PROJECT

PC A Mindsacape a Cryoval karöltve a változatosság kedvéért ismét a jövőbe, 2278-ba kalauzolja a játékost. A földet egy ősi idegen faj igázta le, az emberiség napjai meg vannak számlálva. Számunkra az egyetlen, még reményt jelentő lehetőség, ha csatlakozunk a halált megvető Lázadó Erőkhöz. A Cryo neve már eleve biztosíték, hogy a játék szépségében nincs hiba, tehát azt hiszem mondanom sem kell, hogy az átvezető képsorokon az űrhajók ezúttal is gyönyörű pre-renderelt hátterek előtt süvítenek el, ám ezúttal maga a játék is szépre, játszhatóra és változatosra sikeredett. A program fő erőssége, hogy a küldetésekből 3 típus is van. Az űrhajós küldetések között kétfélén vehetünk részt: az egyik real time-os grafikával készült, azaz magát az űrhajót is mi irányítjuk, míg a másiknál ugyanolyan pre-renderelt tájak felett száguldozunk, mint amilyeneket az átvezető jelenetekben láthatunk, azaz a játékmenet olyan mint a Microcosmban: egy célkeresztet irányítunk, s csupán az útelágazásoknál választhatunk irányt. A küldetések harmadik típusában egy óriási robotba ülhetünk be, ilyenkor szintén real time-os terepeken mászkálhatunk. A játék tehát nagyon szép, s mivel remekül ötvözték a különböző grafikai megoldásokat, elég változatos, nem lehet egykönnyen megunni.



ROAD WARRIOR

PC Emlékeztek még a Quarantine-re? Nos, a Road Warrior valójában annak a második részének tekinthető: tehát ismét a rideg jövő brutális taxisofőrét alakítjuk, akinek fel kell vennie a klienseket, s eljuttatni a kívánt helyre. Az talán köztudott, hogy a Quarantine nem aratott fergeteges sikert, hiszen a Doom-szerű pályákon alig lehetett érezni, hogy tulajdonképpen egy kocsit irányítunk, a játékmenet pedig a monotonitása miatt szörnyen unalmassá vált. Felvettük az utast, lövöldöztünk, kitettük az utast: ennyi volt az egész. Nos, a második részben igyekeztek ezen változtatni, így a játéknak immár van egy cselekményszála, már ha ezt annak lehet nevezni. Ez alatt ugyanis nem valami nagy dologra kell gondolni, csupán annyit jelent, hogy változatosabbak a helyszínek, autónkkal például még egy sivatagba is eljutunk, s előfordulnak olyan események is, mint hogy az egyik utas arra kér minket, intézzük el a gyalogosan haza tartó feleségét. A játék grafikáján nem sokat csiszoltak, elég pixeles, s az autó viselkedésén sem javítottak: ugyanúgy nem érezni semmiféle centrifugális erőt, vagy hasonlót. Ez utóbbi talán a legnagyobb hiba, hiszen ennek köszönhetően a beleélés ezúttal is a zérushoz konvergál.





Várakozásomat már a program mérete is alátámasztotta. Bár nem ez az első CD-s program a Maxistól, de eddig ez az egyetlen, amely tényleg nem is fér el lemezen. **A mintegy 230 megát fantasztikus videofilmek, zenék, hangok és gyönyörű grafikák foglalják el**, így teremtve tökéletes hangulatot a képernyő előtt.


A zöld golyós épület a főhadiszállás.

Mint a Sim sorozatban már megszokhattuk, most is egy első pillantásra egyszerű, de némi játék után kivitelezhetetlennek tűnő feladatot kapunk. **Egy trópusi szigetvilág földdarabkáján kell pénzt csinálnunk**, s eközben figyelnünk kell a szigetlakók érzéseire, az élővilág megóvására, a turisták igényeire és a környező világ megítélésére is. Hát igen, ezek a követelmények teljesen ellentmondanak egymásnak. De a dolognak még így is működnie kell, hiszen különben hamar lapátra kerülünk, s a sziget új vezető után néz.

Az új játékot a szigetvilág egy szigetének kiválasztásával kezdjük. Természetesen minden sziget más feladatokat, megoldandó problémákat rejt. Ha pedig már mindet végigcsináltuk, a véletlen szigeten mindig újabb és újabb izgalmakat találunk. Szóval bökjünk rá valamelyik földdarabra, s kezdődhet is a játék.

KÉPERNYŐ

A kép legnagyobb részét a sziget **3D-s képe foglalja el**. A hegyeket völgyeket sűrű erdő borítja, s a fák közül néhol egy-egy gombostű feje tűnik elő. Ezek a tűk jelzik a térképen **a számunkra fontos helyszíneket, falvakat, gyárakat, kutatóink helyét**. A jobb alsó sarokban a térkép kezelő gombjait találjuk. **A három + jel** a különböző mértékű nagyítások között vált, A **kerek gombbal** mozgathatjuk, a **kanyarodó nyilakkal** pedig forgathatjuk a kinagyított részt. A **fel-le nyilak** a nézőpont magasságát állítják be. Végül a **négyzetes gombbal** 2D nézetbe kapcsolhatunk át. Ez tulajdonképpen egy gazdasági térkép, amelyen a különböző gombokat bekapcsolva a sziget legfontosabb adatait, természeti kincseit tanulmányozhatjuk.

Alul **a kis képek fölötti fülek** jelképezik a menüt. Ezek közül az egyetlen szokatlan a **Notebook**, ami a jegyzetfüzetünket nyitja ki. Ebben az ügynökökről, a sziget gazdaságáról, a lakosokról, az iparról és a szórakozóhelyekről olvashatunk.


Kisváros. Kevés gond, semmi haszon.

ÜGYNÖKÖK

A kép alján segédeink fényképei sorakoznak. Ha bármi fontos tevékenységbe kezdünk, közülük kell kiválasztanunk azt, aki a feladathoz a legjobb képességekkel rendelkezik. Akkor lehetünk biztosak, hogy jó úton haladunk, ha embereink folyamatosan dolgoznak. **Egyszerre legfeljebb 10 ügynökünk lehet**, akiket felvenni és kirúgni a központban (HQ) tudunk. Minden ügynökünknek ismeretei és képességei szerinti bért kell fizetnünk így jól válogassuk meg, ki az akit alkalmazunk.

Egy arcra rábökve az ő saját gombjai jelennek meg a képen, ahonnan a **Close**-zal léphetünk ki. A **State** az ügynök életrajzánál nyitja fel a jegyzetkönyvet. A **Move** gombbal kiküldhetjük emberünket a terepre. A gomb lenyomása után a térképen kell kijelölnünk az úticélt. Ilyenkor érdemes odafigyelnünk, hiszen némely sziget kevésbé barátságos, s halálos veszedelmek leselkednek az erdőben kószálókra. **A jobb szélen pedig egy lista látszik**, melyben az ügynök szakterületeit találjuk. Az ügynök jártasságát mind a 10 területen egy 1 és 100 közé eső szám jelzi (kezdetben mindenkinél minden szakmában 50). Ezt az értéket később némi oktatással növelhetjük, aminek eredménye az lesz, hogy emberünk nagyobb fizetést fog kérni, de cserébe gyorsabban és jobban végzi el a rá bízott feladatokat. Az oktatást csak a főhadiszálláson és csak az Employment területen jártas emberek tarthatják.

HELYSZÍNEK

A térképen a számunkra fontos helyszíneket kis gombostűk jelölik. Minden ponthoz egy saját **információs ablak tartozik**, melyet vagy a pontra rábökve, vagy az ott tartózkodó **ügynök Location gombját** megnyomva nyithatunk ki. Az ilyen ablakok egyik felében a helyszín információit a másikban pedig az ott elvégezhető feladatok gombjait találjuk.

A gombok közül némelyik szürke, ami azt jelzi, hogy ehhez a munkához vagy a nyersanyag vagy a szakértő vagy a kétkezi munkások hiányoznak. Ekkor természetesen először azokat a problémákat kell megoldani, ami egyszerűbb esetben a megfelelő ember idevezénylése, általában azonban a sziget egy teljesen más részén valami látszólag teljesen oda nem illő munka elvégzése. (Ha a szürke gombra a jobb egérgombbal bökünk rá, megtudjuk, mi a probléma.) Emellett érdemes a helyszínről szóló bejegyzést elolvasni a könyvben (Elég az "I" betűt megnyomni az ablakban), hiszen ebből egy csomó hasznos információ derül ki, amely a hatékonyabb működtetéshez szükséges.

FELADATOK

Terepen kizárólag két szakma tudói tudnak bármit csinálni. **A felfedezőt (Exploration)** a még ismeretlen területekre kell kiküldeni, ahol új, kihalóban lévő fajok és nyersanyaglelőhelyek felfedezését várhatjuk tőle. Az így felfedezett állatok köré parkot kell építenünk, hogy elszaporodhassanak. Amikor már elég sokan vannak, kétféleképpen használhatjuk fel őket: vagy megnyitjuk a parkot, ahova a világ minden tájáról érkeznek látogatók vagy eladjuk őket távoli és gazdag állatkerteknek.

A mérnök (Construction) új épületek létrehozásában segít. Itt egy csomó különböző épületet húzhatunk fel, persze nem

A bányából teherautók viszik a vasércet a kohóba.

SZÁLLT A TRÓPUSI ŐSERDŐK VÉDELMÉBEN!

LE

The Rainforest

mindegy hogy hol. Iskolákat, kórházakat csak városban, míg bányát csak hegyen építhetünk. Természetesen minden építkezés pénzt és faanyagot használ fel. A túl sok építkezés tehát megritkítja az erdőket és eközben persze a környezetszennyezés is nő (gyárak, szemetelő turisták). A mérnök képes az épületek lebontására is. Ezt azonban jól gondoljuk meg, hiszen ez pénzbe és a felhasznált terület teljes lecsupaszításába kerül.

Amikor mérnökünket kiküldjük a helyszínre, s megnyomjuk a Location gombot, csak az ott építhető dolgok gombjai lesznek aktívak. Bármelyiket választjuk is, az épületet csak emberünk közelében helyezhetjük el. A többi ügynökünk csak falvakban, vagy az előző kettő által kialakított helyszínen tud dolgozni.

Egy külön ügynök (Employment) végzi saját embereink továbbképzését. Alkalmazottainkat képességeit csak a központban fejleszthetjük. Ugyancsak ő veszi fel a különböző helyszínekre a szükséges alkalmazottakat, például a vadőröket.

A helyi kultúrában jártas ügynökünk a falvak lakóit tanítja meg a hatékonyabb földművelésre.

Az alkuszra (Negotiation) a vásárlások lebonyolításakor van szükségünk. Például egy kiszemelt területet egy kis falu foglal el, akkor kénytelenek vagyunk megvásárolni a földet a bennszülöttektől. Ilyenkor érdemes az üzletet egy kis alkudozással kezdeni.

Az ipari szakértő (Industrial) az üzemek, bányák termelését tudja hatékonyabbá tenni.

Amikor valamelyik emberünknek feladatot adunk, alatta egy csík jelenik meg, melynek hossza a munka állapotát jelzi.

BENNSZÜLÖTTEK

Kezdetben minden falu vagy mezőgazdasággal vagy halászattal foglalkozik. Ők látják el élelemmel az egész szigetet. A lakosok oktatásával elérhetjük, hogy munkájuk eredményesebbé válik, s így a népesség gyorsan gyarapodni kezd. Ha elég sokan vannak, néhány embert, mint **segédmunkást (unskilled labour)** saját szolgálatunkba állíthatunk. Rájuk az építkezéseknél, a bányákban és a gyárakban lesz szükségünk. A segédmunkások használata természetesen csökkenti a szigeten az élelemtermelést és a lakók is rossz kedvűek lesznek, hiszen a fiatalok otthagyták a falut.

Szakmunkásokat hasonló módon szerezhetünk a városokból. Először meg kell növelnünk a lakosok számát (ehhez kórházat, iskolát, templomot és szórakozó helyeket kell építenünk). A kiképzett munkásokat vadőrként és gyári munkásokként használhatjuk.



Csak nem megint egy új fajba botlottam.

NYERSANYAGOK

A szigeteken **különböző természeti kincseket találunk**, melyekkel jó gazdálkodva rengeteg pénzt csinálhatunk. Ezek közül **a szén és az ásványi anyagok kifogyhatatlanok**, a többiből pedig a játék kezdetén "kapott" mennyiséggel kell gazdálkodnunk (igaz, némi idő múlva az erdők újranőnek). **A kitermelt nyersanyagok automatikusan jutnak el céljukig**, ami lehet egy finomító, kohó, fűrészüzem, erőmű (szén, szél vagy atom), valamilyen gyár vagy a kikötő. Ezután bárhol szükségünk lesz valamelyikre, például építkezni kezdünk, a szállítással nem kell foglalkoznunk.

Favágó tábort csak fűrészüzem közelébe érdemes tenni. Ezután a táborban megadhatjuk, hány favágó dolgozzon ott, ültessenek-e a kivágott fák helyére (Sustainable), illetve elégessék-e a kivágott fát (Slash and burn).

A bányákban a termelést tudjuk megduplázni és normálisra visszaállítani. A bányák és fúrótornyok megépítéséhez nehéz gépekre van szükségünk, s néhány szigeten ezeket is nekünk kell előállítanunk gyárainkban. Amíg nincsenek gyárak, **a bányák és kohók** minden termelését külföldre szállítják. Amikor megépül egy kohó, a bányában az exportot át kell állítani helyi szállításra.

A gyárakban a + és - gombokkal állíthatjuk be a terméket. Ezt aztán a sziget lakói fogják vásárolni, s ha elég nagy a termelés a szigeten kívülre is eladhatunk belőle.

Medi-Aid

Help is at hand

Billy Tell

Age : 36

Nationality : American

Skills : Negotiation

Local culture

Experience

4 years at Saint Julian's monastery, studying for the priesthood.
After this 5 years missionary work on the archipelago.

Since leaving the priesthood, Billy has continued his work with a less religious focus, assisting the native tribes of the archipelago to adapt to the cultural upheavals changing their worlds.

Personal History

My reasons for leaving the priesthood are purely personal. Suffice it to say that it became clear to me that the natives I was dealing with were more interested in the material benefits of the Western world. Therefore a more official face seems the best way to approach them and gain their trust.

Billy boy leginkább az alkudozáshoz ért.

PÉNZ

A pénz elköltésére számos egyszerű módot nyújt a program, s ezek ismertetésére gondolom, nincs is szükség. A pénz előteremtése azonban sokkal nehezebb. Ennek egyik módja **a kereskedelem.** Ha gyorsan pénzre van szükségünk, a kitermelt dolgokat és a felfedezett állatokat eladhatjuk, ezzel azonban óvatosan kell bánni, hiszen forrásaink így hamar kimerülnek. **Ezért célszerűbb a nyersanyagokat helyi gyárakban feldolgozni, s csak a végterméket eladni.** Ez persze nagyobb környezetszennyezést is jelent.

A másik lehetőség **a szigetre látogató turisták ellátása.** De ahhoz, hogy látogatók érkezzenek, először **szállodákat** és ezek közelében **rezervátumokat és szórakozóhelyeket, kikötőket vagy repülőtereket** kell létesítenünk. A szállodákat menet közben folyamatosan fejleszteni, tökéletesíteni kell, hiszen a látogatók szívesebben jönnek vissza a jobb hotelekbe. A szórakozóhelyek az idő múlásával egyre kevesebbet érnek, nyilván a visszatérő vendégek mindig újabb látványosságokra vágynak.

ÖSSZEGZÉS

Tudom, ez a leírás nem elegendő a játék megnyeréséhez. **A program ugyanis olyan, hogy nem lehet róla végigjátszást, nyerő tippeket adni.** Remélem, működésének elvét azért sikerült bemutatnom, s felkeltettem az érdeklődést is bennetek. Ha igen, azt javaslom mindenkinek, hogy próbálkozzon, olvassa el a jegyzetfüzetben található információkat és jöjjön rá az összefüggésekre. A játék ugyanis pont így éri el a célját, azt, hogy **gondolkodtat, s szórakoztat egyszerre.**



Az értékelés éppen az erdő védelmében tett erőfeszítéseimet dicséri.

576 ÉRTÉKELŐ

SIMISLE

KIADJA: MAXIS

grafika	8/10
hang/zene	9/10
kezelhetőség	7/10
kihívás	8/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 80%

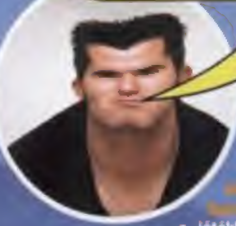
C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 20MB VIDEO: SVGA CPU: 486/66 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Éreztél-e már olyat, hogy egy nyugalomban lévő karosszékben ülve a gyomrod felszaladt a torkodba? Nem? Nos, akkor próbáld ki a WipeOutot!

Mostanában aranykorát élik a különféle futurisztikus űrversenyek, így az átlagos komputer rajongó már nem is figyel fel egy-egy új példány megjelenésére. A Psygnosis már rég beharangozott WipeOutjának azonban már csak az introját megtekintve is láthatjuk, [illegible]



[illegible]. Itt kezdődik az, amit úgy nevezünk: [illegible]. Magával a játékkal kapcsolatban egyébként az első benyomásom az volt, mintha a Bullfrog Hi-Octane-jának a második részét töltöttem volna be, a grafika stílusa ugyanis kísértetiesen emlékeztetett rá. No de ez csak az első benyomás volt, hiszen amint elkezdtem játszani, be kellett látnom, ilyen élményt eddig még nem nyújtott egy játék sem.



A lebénított ellenfeleket gondosan kerüljük ki.


Az utat mindenfelé hirdetések szegélyezik.


Ilyen hídnál még szerencse, hogy nem kerekeken gurulunk.

Előfordul, hogy kettéágazik az út. (PlayStation)

A VALÓDI SEBESSÉG

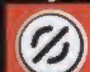
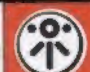
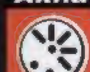
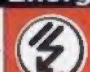
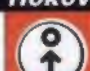
Miután betöltődik a játék, láthatjuk, hogy a pályák - amint ígérték - valóban egyedülálló részletességgel vannak kidolgozva, az út mentén különböző hirdető táblák, alaposan megtervezett épületek húznak el, ám a szédületes sebesség következtében nincs sok időnk gyönyörködni bennük. A pályákat hatalmas lejtők, szakadékok, ugratók tarkítják, melyekbe belezuhanva az iszonyú gyors grafikának köszönhetően szinte úgy érezhetjük, mintha a hullámvasúton lennénk, nem véletlen tehát, hogy a játék reklámfotóján is két megviselt ábrázatú fiatal látható. A futamok alatt ráadásul a Sony Music jóvoltából hamisítatlan [illegible] zenét hallunk, ami megadja a kellő alaphangulatot. Ez a játék az első, amelyhez a muzsikát hivatásos zenészek komponálták, a techno berkeiben járatosabbak valószínűleg ismerik is a szerzőket. Három angol bandáról van szó: az Orbital, a Chemical Brothers, és a Leftfield. Közülük az Orbital kizárólag erre az alkalomra egyedileg komponált muzsikát ajánlott fel a játékhoz, a Chemical Brothers a mostani albumukról kölcsönözött egy-egy számot, a Leftfield pedig egy régebbi dalát mixelte újra. A játék összes zenéje egyébként hamarosan megjelenik egy külön CD-n is.

ARE YOU READY?

A jövőben járunk, egészen pontosan 2052-ben. Az antigravitációs felszerelések feltalálásával az új Formula 3600-as versenyek a világ legnépszerűbb sportjává váltak. Az F3600-as versenyosztályban közismertebb nevén a WipeOut-ban indulnak a legprofibb pilóták, összesen hat pályán a világ legkülönbözőbb pontjain állnak rajthoz a gyilkos futamokhoz. A fejlesztések eközben persze egy pillanatra sem állnak le, őrült hajsza folyik, hogy melyik csapat tudja a leggyorsabb, legmasszívabb, s persze a legmodernebb fegyverekkel ellátott járművet előállítani.

A játék kezdetekor először is az egy-, vagy kétjátékos mód közül kell szelektálnunk, majd kétféle versenyosztály közül választhatunk, azaz választhatnánk, ugyanis a gyorsabb Rapier opció csak az első osztály teljesítése után választható. Ezután a szokásos bajnokság, különálló futam és időfutam lehetősége következik, majd a négy csapat közül kell választanunk. A csapatokon belül két pilóta áll a rendelkezésünkre, persze magától értetődik, hogy minden pilótának más-más technikai adottságú űrhajója van. Ha

A FŐBB EXTRÁK

Pajzs		**Turbo**	
	Rövid ideig védelmet nyújt, ám ezalatt mi sem tudunk tüzelni.		Néhány másodpercre extra sebességet ad, jól használható a felgyorsuláshoz, ám az ugratók előtt mellőzzük.
Akna		**Energiahullám**	
	Ötösével tudjuk lerakni, a legideálisabb az alagutak bejáratához, és az ugratók elé helyezni.		Pár másodpercre irányíthatatlanná teszi az ellenfél hajóját.
Rakéta		**Hőkövetős rakéta**	
	Az ellenfeleket lassítja le, pontosan kell vele célozni.		Hatása ugyanaz mint a sima rakétáé, viszont ez automatán rááll a célpontra.



mindezekkel megvagyunk, indulhat is a verseny.

Bajnokság esetén ilyenkor automatikusan jönnek sorba a pályák, különálló futam esetén viszont szelektálnunk kell. Miután bejött végre a pálya, s elindulunk, az irányítást meg se kell hogy szokjuk, annyira el van találva. A Hi-Octane-nal ellentétben még ki se kell lépnünk külső nézetre (mert ez itt is lehetséges), a gép annyira tökéletesen és gyorsan mozgatja a 3D-s grafikát, hogy a legapróbb kormánymozdulatunkat is azonnal érezhetjük. Végre egy játék, amely maximálisan kihasználja a 3D nyújtotta lehetőségeket, hajónk szabadon szárnyal a környezetében, valóban ott van, "rajta" a terepen. A játékból a klassz zenén kívül persze a frankó hangeffektek sem hiányoznak, s ráadásul az alagutakba érve a zenék visszhangossá válnak, az effektus tehát eszméletlen jó, tök olyan, mintha a járgányunkban bömbölne a muzsika.



Űrhajónk kidolgozása igen részletes. (PlayStation)

Silverstream jeges pályája az utolsó állomás.

Néhol a pályát igen csak szűkre szabták.

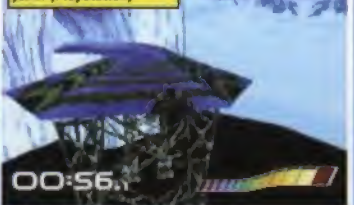
AZ EXTRÁK

A pályákon természetesen nem vagyunk egyedül, s persze mindig az utolsó pozícióból kell feltornásznunk magunkat, hogy egyáltalán indulhassunk egy-egy versenyen. Hogy a dolgunkat megkönnyítsék, a pályákon különböző színű mezőkön áthaladva - ha azok világítanak - mindenféle extra dolgot gyűjthetünk be, úgymint pajzsot; rövid ideig hatásos turbo sebességet; aknákat, melyeket kötegenként rakhatunk le; energiasugarat, mellyel az előttünk haladót bénithatjuk le; illetve rakétát és hőkövetős rakétát, melyek szintén leállítják néhány másodpercig az áldozatunkat. Ez utóbbiakat egyébként érdemes szakadék előtt használnunk, így ugyanis ellenfeleink még a hajó kiemelésével is időt vesztenek. A hajók kiemelése mellesleg teljesen ugyanúgy történik, mint a Hi-Octane-ban, csak itt szerencsére nem kell várnunk a mentőhajóra, ahhoz képest tehát rövidebb az időkiesés. Az extra fegyverek az ellenfeleinknek is rendelkezésére állnak, tehát persze mi is számítsunk az imént említettekhez hasonló "furfangos" dolgokra.

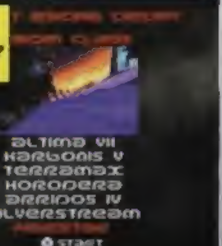
A célegyenesben a közönség moraja fogad minket.

A KÉTJÁTÉKOS ÜZEMMÓD

Annak ellenére, hogy az ellenfeleink is sok borsot törnek az orrunk alá, mégis a hajó úton tartása lesz a legfőbb gondunk, ugyanis ha a pálya szélének csapódunk, sajnos szörnyen lelassulunk, a győzelem tehát csöppet sem könnyű feladat. Ha viszont valaki már oyan profi, hogy megunta a gépi ellenfeleket, egy linkkábel segítségével indulhat egy haver ellen is a kétjátékos módban, ilyenkor ráadásul még [illegible]: egy olyan, amivel az ellenfél irányítását bolondíthatjuk meg, s egy, amivel az ellenfél felvehető extra tárgyait semlegesíthetjük. Apropó linkelés! A PlayStation tulajdonosoknak egy jó hír: a PC-sek számára már régóta elérhető hálózati lehetőség az ő gépük számára is hamarosan lehetővé válik, a Sony tervbe vette egy adapter kiadását, amivel akár 20 gépet lehet majd összekötni.



Az ugratóknál ügyeljünk, hogy a pályán maradjunk. (PlayStation)



A titkos pálya. Vajo hogyan lehet előcsalni? (PlayStation)

Talán már most meg lehet állapítani, ez lesz az a játék, amelyet minden PlayStation tulajdonos be fog szerezni. A konzolos verzió PAL változata szerencsére alig vesztett a sebességéből, meglátszik, hogy a Psygnosis nagy gondot fordít az európai piacra is. Immár tehát mi is megerősíthetjük az előzetes híreket: ilyen még tényleg nem volt.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

WIPEOUT — KIADJA PSYGNOSIS

grafika	■■■■■■■■■□
hang/zene	■■■■■■■■■■
kezelhetőség	■■■■■■■■■■
kihívás	■■■■■■■■■□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **91%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 25MB VIDEO: VGA CPU: 486DX2 CD: 1 ZENE: SB SBPRO

MORTAL KOMBAT 3

A Mortal-láz változatlanul tombol, már a PC-sek közül is szedi az "áldozatait".

A PC-seké a világ. Ez immár tényként állapítható meg, hiszen mostanában az azelőtt konzol privilégiumnak számító verekedős automaták konverzióiból is ők kapják a legjobbakat.

Évszázadokon keresztül a Föld harcosai a **Mortal Kombat** versenyeken küzdöttek meg a sötét Külvilág erőivel, hogy megvédjék bolygójukat a gonosz császárral, **Shao Khannal** szemben. Kahn elégedetlensége azonban a sorozatos kudarcokkal nőttön nőtt. Egy ördögi tervet agyalt ki, melynek előzményei 10.000 évvel ezelőttre nyúlnak vissza, Shao Kahn-nak akkoriban volt egy hitvese. **Sindel** királynő azonban váratlanul fiatalon meghalt. Kahn Sötét Papjai a gonosz varázsló, **Shang Tsung** vezetésével a mágia segítségével úgy intézték, hogy Sindel lelke valamikor újra testet öltsön, ám nem a Külvilágban, hanem magán a Földön. Ez a nap pedig most elérkezett, amivel Shao Kahn régi vágya teljesült: elég erős lett ahhoz, hogy **megnyissa a dimenziós kapukat** a föld felé, visszahódítsa királynőjét és végül **kiterjeszthesse hatalmát a Földre.** Áttörve a Föld felé a portált, Kahn lassanként beolvasztotta a Földet a Külvilág Birodalmába, begyűjtve magának az összes emberi lelket. Maradtak azonban, akiknek nem sikerült elrabolni a lelkét, **ezek a harcosok lettek kiválasztva**, hogy képviseljék a Földet egy új Mortal Kombat versenyen.



Kabal megízleli a tömegközlekedés viszontagságait.

A LEGJOBB VÁLTOZAT

A PC-sek most aztán igazán büszkék lehetnek gépükre, hiszen a **Midway** a MK3-mal egy fantasztikus PC-s konverzióval jött ki. Maga a Mortal sorozat szülőatyja, **Ed Boon** szerint is **ez a verzió közelíti meg a legjobban a játéktermi automata színvonalát. A grafikából nem spóroltak ki semmit**, minden pályát - beleértve a temetős pályát is - megtalálhatunk a játékban, az összes grafikai effektussal, tehát pl. az utcai pályán ugyanúgy sodorja a szemetet a szél, s a háttérben a házak mögött ugyanúgy örvénylik a megnyílt portál. A karakterek **eredeti nagyságukban jelennek meg**, ami főleg a szinte fél képernyőt betöltő Motaronál jelent eddig még PC-n nem sűrűn tapasztalt látványt, s hozzá kell tegyem, az animációval s annak sebességével sincs semmi gond. A hangeffektek és a digitalizált szövegek **csodálatosan tisztán szólalnak meg** szinte az összes fellelhető hangkártyán keresztül, a zenék pedig még ennél is szebben hangzanak, hiszen végre kihasználva a CD-ROM-ot **közvetlenül a CD-ről szólnak.** Természetesen ennél a verziónál is előcsalható az összes szaftos kivégzés, tehát mindenki figyelmébe ajánlom a már (95/9, 95/11 számunkban) megjelent összes kombinációt.

PC SPECIALITÁSOK

A PC-s verzióban még a választható opciók is bővültek: a hagyományos versenyen kívül indulhatunk ugyanis **TOURNAMENT** módban is. Ez annyit jelent, hogy mindkét játékos akár kilenc harcost választhat, s egy-egy szereplő kiesésekor azonnal helyébe lép a következő. Lehet kilencnél kevesebb versenyzővel is indulni, egy játékos esetén a gép ilyenkor ugyanannyi harcost választ.

A konverzió legfőbb újdonsága viszont, hogy **a játékot akár hálózaton (LAN-on) keresztül is játszhatjuk**, így 10-12 meccs futhat egyszerre. A hálózati játékból ráadásul nem felejtették ki az üzenetek küldését sem: ehhez kreálunk kell egy MK3TAUNT.DAT című szövegfilet, ami összesen 10 sorból állhat, ezeket az üzeneteket pedig az F1-F10 billentyűkkel küldhetjük el, már ha a küzdelem hevében erre egyáltalán marad időnk.

A PC-s verzió tehát minőségileg szinte teljesen megegyezik a játéktermivel, csupán a képernyő felbontása romlott, s persze a töltögetési idő hosszabb. Szintén a töltögetésnek köszönhető még egy zavaró momentum: Shang Tsung átalakulásakor sajnos pár pillanatra leáll a küzdelem, s ugyanez tapasztalható egy-egy kivégzés végrehajtásánál, igaz ott ez már nem annyira tűnik fel. Mindezek persze természetes velejárói a nem cartridge alapú rendszereknek, tehát a játéknak **mindenképp ott a helye a mindenkori legjobb PC-s bunyós anyagok közt.**

Végül a helyhiány miatt elmaradt értékelő következik - írásban: mind a grafika, mind a zene közelít a maximálishoz (mondjuk 9,5), a kezelhetőség is megjárja (9), az összhatást kerek 90%-osra taksálom. 8 mega memória és egy közepes 486DX kell a felhőtlen élvezethez.



Stryker megkívánta Sonyat, csak épp nem a hagyományos értelemben.



Jaxnek Nightwolf biztosította a talpalávalót.

CYBERMAGE

Elsórva a tankot, saját gépével gázolhatjuk halálra az ellenséget.

A Doom első és második részén felbuzdulva rengeteg cég fogott hasonló stílusú játék fejlesztésébe, így a PC-s tábor mára oda jutott, hogy számára **komoly túlkínálat van** ezen a téren. Valószínűleg sok olvasó úgy gondolja, nem is kéne már foglalkoznunk a különböző kisebb-nagyobb sikerű klónokkal, ám úgy véljük, hogy egyrészt az igazi megszállottaknak sosem elég ebből a stílusból, másrészt az igényesebbeknek meg kell mutatnunk, hogy ez az anyag jó, az meg kevésbé.

A VILÁG SORSA ISMÉT RAJTUNK MÚLIK

Az **Origintől** már megszokhattuk, hogy csak első osztályú minőséggel szolgálnak, s szerencsére nincs ez másképp a legújabb, **CyberMage** című művükkel sem. Hogy magától a cégtől idézzek: a komputeres szórakoztatás interaktivitása segítségével a játékuk egy akciódús futurisztikus képregénysorozat szuperhősei közé invitálja a játékost. A **Darklight Awakening** alcímű eposzukban tehát mi is egy ilyen **szuperhőssé válhatunk**, akinek el kell sajátítania a földöntúli **Darklight drágakő** nyújtotta varázserőt, hogy megsemmisítse gonosz ellenfele seregeit, majd magát, a sötét NeCromot is, a Darklight jelenlegi legnagyobb mesterét. A **Föld Anya hasznos tanácsai** segítségével csak mi vagyunk képesek megvédeni a planétát a rátámadó hordáktól, s jobb lesz ha sietünk, ugyanis a világnak már nincs sok reménye...

Mielőtt kieresztjük ezeket a fenevadakat, hatásos fegyvert készítsünk elő.

TÖBB MINT EGY TUCATTERMÉK

Mindeddig kevés olyan játék volt, amit a Doommal egy lapon lehetett említeni, ám úgy érzem a Cybermage ezek közé tartozik. Hogy ezt miből gondolom? Nos, kezdődik az installálásnál, ami roppant egyszerű, lévén hogy a játék **közvetlenül a CD-ről** játszható. A **3D-s grafika fantasztikusan gyors**, amit a profibb processzorral, nomeg 16 Mbyte RAM-mal rendelkezők **akár SVGA-ban is csodálhatnak**. Az RPG berkeiben járatosabbak számára bizonyára a játék alapsztorijának kiötlője, **D.W. Bradley** neve is ismerősen hangozhat, tehát már ez is egy biztosíték, hogy nem lesz unalmas percekben részünk. A játékban ennek köszönhetően az **ilyen anyagoktól szokatlanul több az interakció**, több például a dialógus, beszélgethetünk néhány szereplővel, de már csak az ellenséges katonák is különböző üzeneteket kiáltanak nekünk, mint "Dobd el a fegyvert!", vagy "Most meghalsz te mocsok!". Ezen kívül újdonság, hogy találhatunk **járműveket** is a pályákon, amikbe emberünkkel beszállhatunk. S be is kell szállnunk, ugyanis egy tank ellen például nem sok esélyünk van puszta kézzel, a későbbiekben pedig a lebegő rendőrségi járgánnyal, olyan helyekre kell repülnünk, ahova gyalogosan nem igen juthatunk el. A fegyverekkel való **egyszerű és könnyű célzást** teljesen mintha a Doomból kölcsönözték volna, de hát ez nem csoda, hiszen annál tökéletesebbet nem nagyon lehet kitalálni. Maga a **fegyverarzenál pedig még felül is múlja a Doomot**. A kardtól és bárdtól kezdve harcolhatunk majd gránátokkal, lőfegyverekkel, rakétákkal, lézerpuskákkal, de a leghatásosabb fegyverek a különböző varázslatok lesznek. Ezeken kívül persze ebből a játékból sem hiányoznak a már hagyományosnak mondható különböző védőruhák, kulcsok, kódkártyák, stb...

Egy rendőrségi járgányba is beszállhatunk, amivel aztán a kollégáknak pörkölhetünk oda.

A Doom 2 után nehéz labdába rúgni, ám az EOA-nak és az Originnek ez is sikerült.

AJÁNLÁS

A változatos helyszínek szépen, részletesen vannak kidolgozva, megfordulhatunk majd középkori várakban, ahol csuhás papok próbálnak harcképtelenné tenni bennünket, később pedig még egy modern bárba is eljutunk, ahol lenge öltözetű hölgyek között folytathatjuk az öldöklést. A programozók tehát mindent megtettek, hogy **játékuk a régi kedvenc helyébe lépjen**, de az Origin még ennél is többet akart nyújtani, ezért kedvcsináló gyanánt a kedves vásárló a játékon kívül még a CyberMage képregénysorozat első számát is megkapja.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

CYBERMAGE — KIADJA: EOA

grafika	10/10
hang/zene	9/10
kezelhetőség	10/10
kihívás	6/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **91%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 4MB VIDEO: VGA CPU: 486DX CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND

N A

S T R

Profi programozók által **korrektül megírt, nagyon szép** megjelenésű program a **Navy Strike**. A készítők repülési ismeretei azonban helyenként **bizonytalanságról árulkodik**. A programban nem szereplő repülőgépek (F-117, F-14, F-15) képeinek vissza-visszatérő szerepeltetése, a **helytelenül felfestett felségjelek** és a szokványtól eltérő fegyverzet is igazolja ezt a megállapítást. Akinek "minden gép egyforma", nem csoda, ha nem tudja, "mitől döglik a légy"! A küldetések átlagos hangulatától függetlenül, sokakat fog elkápráztatni a kiváló külalak.


Az egyébként szép F22 műszerfalba nem illik bele a csúnyácska műhorizont.

HASZNOS FÜZETEK

A programhoz három füzetet mellékelnek. Az első, **egy összehajtogatott kemény lap**, melyen belül a billentyűzet kombináció táblázata, a hátlapon pedig a három repülhető géptípus műszerfalának ismertetője található. A HUD mindhárom gépen egyforma, de a többi műszer rendeltetése sem fog gondot okozni a szimulátor kedvelőknek. A meghibásodás jelző tabló fényei sajnos csak tájékoztató jellegűek, a gyári melléklet sem tesz róluk említést külön...

A második, a **technikai füzet**, mely az installálási utasításokat, a program ikonjainak, a küldetésekhez javadalmazott fegyverzetet, valamint a menü pontok ismertetőjét tartalmazza.

Nekem a program **stratégiai része** tetszik a legjobban!

A harmadik füzet a **felhasználói melléklet**. Itt a bevezetőben már találhatunk némi utalást a programozók elképzeléseiről, a program kerettörténetéről, de be kell hogy valljam, számomra ez némileg zavaros, és nem igazán meggyőző. A stratégiai részben három helyszín közül választhatunk, ahol - az ENSZ béke fenntartóiként - Líbia partjai, az Öböl-, és a Kínai tenger térségében tevékenykedhetünk. A mesebeli hármas, a repülhető gépek listáján is visszaköszön: "F/A-18E", "F22N", és az "AX" nevű lopakodó szörnyszülött, melyet ha létezne is ilyen



B I L L E N T Y Ű Z E T K I O S Z T Á S

ESC: műszerfal nézet; **Alt+Esc:** távolodó kamera
F1: nagyítás; **Alt+F1:** kicsinyítés; **Shift+F1:** bázis nézet
F2: kamera mozgatás fel; **Alt+F2:** mozgatás le; **Shift+F2:** utolsó rakéta nézet
F3: kamera forgatás körbe (jobbra); **Alt+F3:** vissza; **Shift+F3:** kísérőgéppel együtt
F4: "üldöző" kamera
F5-F9: külső kamera nézetek
F10: kilépés a konfigurációs menübe
A: auto pilot; **Ctrl+A:** ugrás a másik gép műszerfalára
B: féklap; **Ctrl+B:** pilóta társ; **Shift+B:** pilóta társ nézet
C: "esemény ellenőrző" nézet
D: HUD ki-be; **Alt+D:** autó felbontás; **Ctrl+D:** kézi felbontás; **Shift+D:** külső megjelenítő
E: üzemanyag tank átkapcsoló (pl. amikor kiürül, és leáll a hajtómű!)
F: fékszárny; **Alt+F:** következő fix nézet
G: futómű
H: leszálló (ILS) HUD üzemmód
I: Maverick célkereszt előre; **Shift+I:** M. ck. növelése
J: M. ck. balra
K: M. ck. jobbra
L: célpont befogás; **Alt+L:** következő célpont befogás; **Ctrl+L:** befogás törlés
M: Maverick célkereszt hátra
N: bombatér ajtó nyit-csuk
P: szünet
Ctrl+Q: katapult
S: hang ki-hajtómű-be
T: automata tüzelés
U: több funkciós megjelenítő (MFD) üzemmód
W: kerékfék
Alt+X: kilépés a repülésből a taktikai képernyőre
Y: radar üzemmód; **Alt+Y:** radar üzemmód vissza és MFD kamera; **Ctrl+Y:** MFD kamera zoom - radar felbontás 5-100x; **Shift+Y:** radar azimuth
Z: rakéta követő nézet
1: kormány érzékenység növelő; **Alt+1:** repülési nézet 11; **Shift+1:** rep. nézet 1
2: korm. érz. csökkentő; **Alt+2:** rep.n. 12; **Shift+2:** rep.nézet 2
3: Chaff (radar csali); **Alt+3:** rep.n. 13; **Shift+3:** rep.n. 3
4: Flare (infra csali); **Alt+4:** rep.n. 14; **Shift+4:** rep.n. 4
5: belső nézet hátra; **Alt+5:** rep.n. 15; **Shift+5:** rep.n. 5
6: belső nézet balra; **Alt+6:** rep.n. 16; **Shift+6:** rep.n. 6
7: belső nézet előre; **Alt+7:** rep.n. 17; **Shift+7:** rep.n. 7
8: belső nézet jobbra; **Alt+8:** rep.n. 18; **Shift+8:** rep.n. 8
9: belső nézet hátra; **Alt+9:** rep.n. 19; **Shift+9:** rep.n. 9
0: bentről kifelé; **Alt+0:** rep.n. 20; **Shift+0:** rep.n. 0
[: belső nézet fel (előre nézetben pl. csak a HUD)
]: belső nézet le (vissza)
-: hajtómű fordulatszám >teljesítmény le
+: hajtómű fordulatszám >teljesítmény fel
Backspace: "fejforgató" nézet
Space: tűzgomb
Insert: lábkormány balra
Home: lábkormány középre
Delete: lábkormány jobbra
Page Up: A2A fegyver választó
Page Down: A2G fegyver váltó
Cursor Up: magassági kormány előre (gép orra le); **Shift+C.Up:** kabin előre
Cursor Down: m.-i korm. hasra (gép orra fel); **Shift+C. Down:** kabin hátra
Cursor Left: csűrő kormány balra; **Shift+C. Left:** kabin balra
Cursor Right: csűrő jobbra; **Shift+C.Right:** kabin jobbra
Return: külső nézet
Tab: idő gyorsító; **Shift+Tab:** fokozott gyorsítás
<: minimum hajtómű fordulat
>: maximális hajtómű fordulat
/: utánégető fokozatok
:: előző fordulópont; **Shift+::** külső információs vonal
@: következő waypoint



I K E

gép (a B2-hez hasonló csupaszárny, de tandemben ülő pilótákkal), biztos vagyok benne, hogy soha sem használnák repülőgép-hordozó fedélzetéről...

LOMHA ÉS KUSZA AKCIÓK

A **Főmenü "Alert 5" pontjában** az F/A-18E, vagy az F22 gép műszerfala mögül élhetjük végig egy "riadó felszállást" követő kalamajka legizgalmasabb perceit. Sajnos a problémám éppen **az izgalom hiányával kezdődik!** Bár a billentyűzet érzékenysége állítható ("1" és "2" gombokkal), a legérzékenyebb fokozatban is lusta a gép magassági kormánya (és most nem a grafika szaggatásáról van szó!). **A csűrőkre sem a fürgeség jellemző**, de ismerve például az F-18 műrepülő képességeit, csúcsos, hogy egy bukfenc végrehajtása 28-40 másodprcet vegyen igénybe. Nálunk már csak az ellenség a lomhább, még a legnehezebb fokozatban is bambán fordulózgatnak, támadásaik erőtlen, és főleg fantáziátlan próbálkozások. Szinte sajnálattal tölt el, amikor leszedem őket, nem okoz örömet a "zöldfülű ászok elleni harc" és diadal. Ettől függetlenül a kezdők, és kevésbé gyakorlott digitászok lehet, hogy éppen ezt fogják benne szeretni a legjobban.

A **"Training" menüpontban** szereplő feladatok és hangulatuk annyira összemosódik az előbb ismertetett ponttal, hogy szinte képtelenség a kettő között különbséget tenni. Jellemző, hogy miután rövid úton végeztünk **könnyű prédaként felkínált** áldozatainkkal, és végig unatkozunk egy hosszú hazavezető utat, következik **a legizgalmasabb rész, a leszállás**. A légicsatákhoz képest itt sokkal közelebb jön hozzánk a realisztika, már-már sajnálja az ember, hogy nem lehet külön, csak a leszállásokat gyakorolni! A HUD leszálló üzemmódra (H) kapcsolásával együtt nyílik a fékező horog **(hook)**. A fékszárny **(flaps)** kiengedése után a gép elindul felfelé (több a felhajtó erő). Nyomjuk lefelé a gép orrát (eredetileg leszállni szerettünk volna), erre a sebességmérő is bepörög. Megkezdődik a gázkar és féklap **(air brakes)** intenzív használata. Beindult a nagyüzem, egyre inkább érezzük magunkat egy repülőgép fedélzetén. A pöttynyi fedélzet elkezd száguldani felénk, eszünkbe jut, hogy ideje lenne a futókat "kiejteni". Ha túl nagy sebességnél engedjük ki, a kerekek kijönnek ugyan, de a tablón egy sereg piros lámpa azonnal virítani kezd. ("Basszus kulcs" - töröljük meg gyöngyöző homlokunk...) Közben a gép állásszöge folyamatosan növekszik, emeli az orrát, de süllyedünk a két főfutóra, mint a nagyok. Süllyed, de gyakran mélyebbre mint a hajó fedélzete, és hiába nyomjuk neki a kakaót, csak nem emelkedik. Kétségbeesetten kapunk az utolsó megoldáshoz, utánégető fokozat fel, egészen a maximumig. Ha megúsztuk, kezdhetjük nyomni visszafelé, hiszen a cél mégiscsak a fedélzeten történő landolás volt...


Sokatmondó légifotók a játékból.


Leszállás az anyahajó fedélzetére.

A képek között láthattok olyat, ahol a futóim éppen a leszállópálya végét érintik, de a horog lelóg a fedélzet alá. Utólag nem derült ki, mi is történt valójában, (gyanítom, hogy a horog leszakadt) de ennek a pompás "dobbantásnak" az lett a vége, hogy mint egy motorcsónak után, úgy fodrozódott gépem után a víz. Mivel nem fogtak meg a kötelek, végig robogtam a kifutón, és "fürödtem" egy nagyot.

A **"Commander" menüpont** alatt található **a program stratégiai része**, ami a leszállás mellett a legérdekesebb. A lényege röviden, hogy innen levezényelhető egy kisebb légiháború a kezdettől, a győzelemig. **Nekünk kell meghatározni mit, mikor, emelünk a levegőbe, és mikor hívunk vissza**. A gépek egyes felszállások közötti felkészítése különböző időt igényel, ezért az erők elosztásánál, a tartalékok képzésénél, **vérbeli stratégaként** illik gondolkodnunk, és cselekednünk. Ha már begőzöltünk a taktikai térkép előtti "körömrágástól", hipp-hopp ott teremhetünk a harcoló gépek valamelyikén.

Sajnos az addigi izgalmak itt azonnal véget is érnek, visszacsöppenünk a "nyugi fiúk mi úgyis jobbak vagyunk a világon mindenkinél" hangulatba. KÁR! **Nagyon nagy kár ezért a programért!**

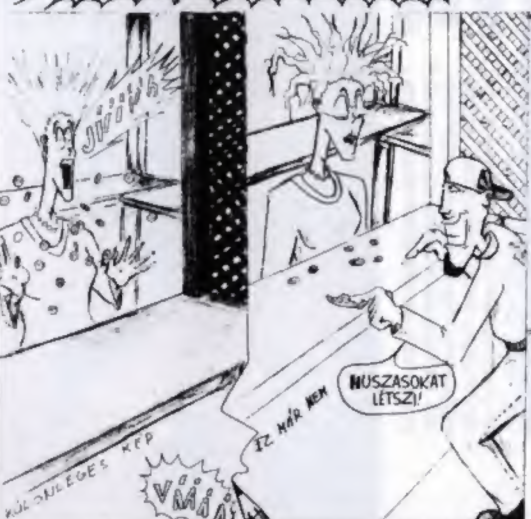
576 KByte ÉRTÉKELŐ
NAVY STRIKE — KIADJA: EMPIRE

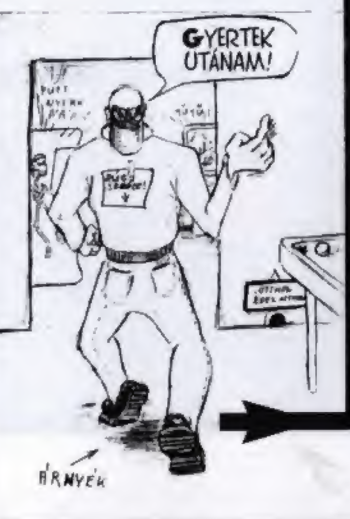
grafika · hang/zene · kezelhetőség · kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

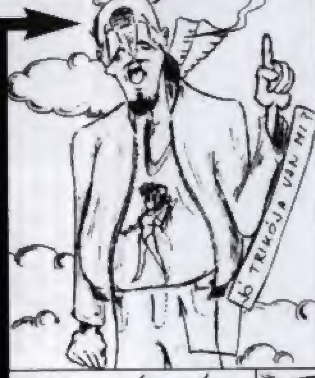
ÖSSZHATÁS **66%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 13MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX4
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



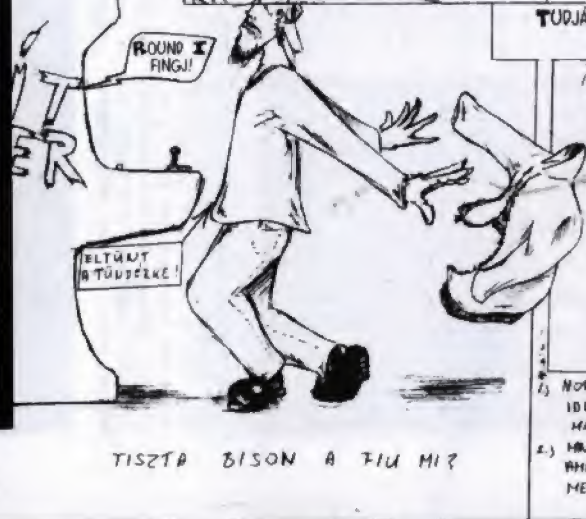




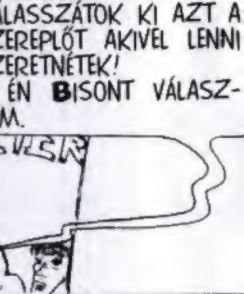














*
1.) NORMÁLIS EMBEREK JÁRNAK IDE (AKKOR, HOGY JUTOTT BE MARTIN)
2.) HOGY TISZTASÁG VAN AMIKOR JÖVÖK (UTÁNA MEGSZŰNIK)

TIME GATE

A francia illetőségű Infogramestől már eddig is megszokhattuk, hogy **mindig eredeti ötlettel állnak elő** - gondoljunk csak az Alone in the Dark sorozatra - s nincs ez másképp most sem. Time Gate trilógiájuk első részében a Knight's Chase-ben a régmúltba, a Templomos Lovagok idejébe kalauzolják a játékost.

Chapter 1

KNIGHT'S CHASE

exkluzív

HOGY KIK IS VOLTAK AZOK A TEMPLOMOSOK?

Amikor a keresztes hadjáratok során 1099-ben sikerült Jeruzsálemet meghódítani, nagy szükség volt rá, hogy az út Krisztus sírjához nyitva álljon az összes európai keresztény számára. Harcos szerzetesek utaztak a Szentföldre, hogy védelmet biztosítsanak a keresztény zarándoknak, főhadiszállásukat pedig Salamon Templomában rendezték be, innen tehát a nevük: Templomosok. **Az 1119-ben alakult rendbe olyan nemes ifjak léptek be, akik életüket és javaikat Isten dicsőségére, a Szent Sír védelmére ajánlották fel.** 1128-ban sokan közülük visszatértek Franciaországba. Az ezt követő csaknem két évszázadban sok olyan nemes öltötte magára a rend piros keresztes fehér palástját, akiknek Európaszerte jelentős



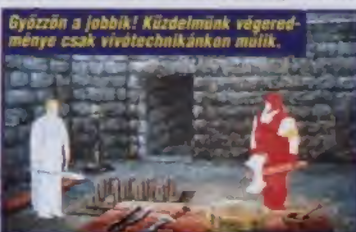


Ez nem állókép: mindhárom szereplő folyamatosan animált.

birtokaik, sőt kastélyaik, egész városaik voltak. Mivel a Lovagrend így hatalmas vagyont halmozott fel, túl erőssé vált, s **IV. Fülöp francia király 1307-ben boszorkányság koholt vádjával elfogatta a rend vezetőit, a vagyonát elkobozta, a tagokra pedig az elkövetkezendő években az üldözöttség, illetve a máglyahalál várt.**

EGY KIS UGRÁS AZ IDŐBEN

Immár napjainkban járunk, egy fiatal lány, Juliette Gascogne **titokzatosan eltűnt**, miután lakásáról a munkahelyére, a párizsi Középkori Történelmi és Kulturális Múzeumba indult. A lány vőlegénye, az ifjú amerikai joghallgató, William Tibbs már éppen kétségek között gyötrődik, amikor **hálószobájában hirtelen rátör egy páncélos lovag**, akit ugyan sikerül ártalmatlanná tennie, ám a szellem nyomán ott marad egy bűvös tükör, amin keresztül a régmúltból egy idegen, azaz Wolfram a "vörös róka" közli, hogy menyasszonyát elrabolta, s a Múzeum egy titkos szobájában tartja fogva. Következő nap William a Múzeumba siet, s rájön, hogy a Múzeum egykor, a 14. században a Templomosok franciaországi központja volt. Hamarosan még egy fontosabb titokra döbben rá: **ő valójában a Templomosok egyik tagjának a reinkarnációja.** Hősünk a Múzeumban csapdába esik, s egy feneketlen kútba hajítják... Mint egy mesében, William keresztül halad az idő kapuin, s rajtuk keresztül kénytelen a sötét középkorba, 1329-be látogatni. Ott ráadásul a király cseppet sem barátságos börtönében találja magát...



Győzzön a jobbik! Küzdelmünk végeredménye csak vívótechnikánkon múlik.

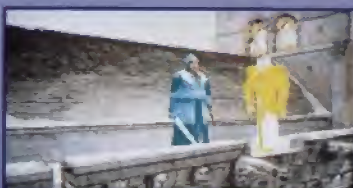


Küldjük a másvilágra ezt a dögöt. Ja, hogy onnan jött?!

A JÁTÉK

A Time Gate mögött ugyanaz a fejlesztői gárda áll, amelyik a híres "Alone in the Dark" sorozat készítésében vett részt, így a stílus már bizonyára sokaknak ismerős: 3-dimenziós figurákkal gyönyörűen megrajzolt háttereken kalandozhatunk. A trilógia első része szinte teljes mértékben a 14. században zajlódik, s hogy valóban ott érezzük magunkat, **a készítők hosszasan tanulmányozták a korabeli helyszíneket, az építészetet és a viseletet.** Az alkotók több mint 300, részletesen megrajzolt hátteret terveztek a játékhoz, melyek tökéletesítésében grafikusok, komputer grafikusok és egyéb szakértők is részt vettek. **A játékban szereplő karakterek kidolgozására is nagy gondot fordítottak**: egy-egy szereplőhöz először egy egyszínű vázat készítettek, majd az így nyert figurát a texture mapped grafika segítségével felöltöztették, rajta az árnyékhatásokat pedig a helyszínek megvilágítása szerint változtatták. Külcsínre tehát minden eddigi Alone in the Darkot felül fog múlni az anyag, már csak az kell, hogy a cselekmény is ilyen jó, s izgalmas legyen.

A Time Gate első epizódja kiadásában e sorok írásakor még nincsenek tisztázva a dolgok, ám ha minden jól alakul, a játék **az 576 Kbyte jóvoltából teljes magyar nyelvű kézikönyvvel jelenik meg**, s a bombahír: hazánkban már december közepén, egy hónappal a világpremier előtt kapható lesz.



Teljes harci díszben: velünk szemben egy karvalyorrú teremtmény.



Itt még civilben. Középkori kalandjaink színhelye a XX. századi Franciaország.

RÉGI IDŐK SLOZIJA

"Szia Zolee! Mikor a papírt elővettem, tudtam, hogy levelet fogok írni, csak azt nem, hogy nektek. Őszintén szólva nem is tudom, hogy kezdjem el. OK. Ez nem lesz vidám levél, de azt hiszem nem is baj, hisz annyi baromságot írnak nektek, hébe ilyen - kevésbé happy - levél is jól jön. Nem f*som tovább a szót, belefogok:

1. A leglényegesebbel kezdem: ne sértődjetek meg, ne húzzátok fel az orrotokat, de azt hiszem a tényleg gyönyörű külső, érdekes, tartalmas cikkek ellenére csökken a népszerűségi indexetek. Most persze azt mondjátok: Honnan veszi ez, hogy romlunk? Tökéletesen igazatok van. Viszont tudom, hogy én mit érzek. Néhány barátom és ismerősöm is hasonlóan gondolkodik, mint én. Mikor megindult a nagy számítógépezés Magyarországon, még elég kicsi voltam. Nem tudtam sokáig a számítógépes lapokról, a számítógépekről. Később - mikor már PC-vel is foglalkoztatok - megvettem az 576-ot. Azt hittem ez az egyetlen ilyen lap, de kiderült, hogy van még egy hasonló, régebbi. Megtudtam, hogy annak idején mekkora rivalizálás volt a két lap között. Összehasonlítottam az 576-ot a másik lappal (tudom, hogy nincs sok értelme, de megtettem). Más volt a stílus, a hangvétel és a küllem. És ez nagyon jó volt. Sajnos egy idő elteltével több számítógépes lap is megjelent (jók, rosszak). Mindegyik ugyanolyan külsejű volt, titeket utánzott. Ezt persze ti sem hagytátok. Egyre több szín, új ötlet került be. Ez eddig a pontig egészséges, amíg nem lesztek túlságosan hasonlók a többiekhez. Tudom, hogy haladni kell a korral, de vannak érveim amellett, hogy egyszerűsödjetek:

- a régi számok, igaz hogy kevésbé voltak színesek, de a fekete-fehér oldalak, egyszerű rajzok igazán otthonos hangulatot keltettek mindenkiben. Közelebb állt hozzánk, egyszerű, nem túl vastag fiatalokhoz (és idősekhez), úgy éreztük velünk vagytok.
- a jelenlegi külső és hangvétel a XXI. századot idézi. Ez kicsit távol áll tőlünk (nem a XXI. század, hanem a technika). Nincs pénz gépcsodákra, eredeti játékokra. A külső teljesen az elérhetetlenségeteket érezteti.
- Régen sokan kértetek titeket praktikus ötletek bevezetésére. Hiba volt! Addig fajult a dolog, hogy egyre kevesebb a baráti szöveg, egyre több a kép, értékelő, egyszerű leírás. Mi lesz a régi jó baráti hangnemmel?
- Legyetek bátrak! Ne féljetek mások lenni, mint a többi lap. Ahogy a Computer Karácsonyon összehasonlítottam őket veletek és amit barátaim tapasztalataiból tudok, biztosra veszem, sőt 100%-osan tudom, hogy emberileg sokkal-sokkal jobbak, többek vagytok, mint ők.
- Az egyszerű külső hozzásegít ahhoz, hogy egy átlagos gyerek úgy érezze: mikor ezt a lapot olvassa, el tud bújni egy kis kuckóban, a lapot pedig nemcsak a leírásokért, hanem a szórakozásért veszi. Jobb, ha tudod, hogy vén hülye fasz létemre én is így érzek, ha régebbi ('92-es, '93-as) számokat lapozgatok. És még így éreznek sokan, akik jóval idősebbek, mint én. Tudom, hogy egy fecske nem csinál tavaszt, és azt is, hogy a levél - legalábbis az 1. pont - nem kerül be a Csevegőbe. Apropó Csevegő!

2. Mindig azzal jöttök, hogy nem lehet 2 oldalas Csevegőt csinálni helyhiány miatt. Szerintem kevesen írnak nektek. Pedig nagyon fontos a sok-sok szöveg a jó hangulathoz. Tudod mit? Mi lenne, ha "felbújtanék" pár srácot, hogy írjon? Bővítenéd a Csevegőt? Vagy azért ilyen pici, hogy jusson hely még egy reklámnak (OK, pénz kell...), vagy egy kurta leírásnak? +1 oldal lenne! Vagy 1/2. Sokat dobna a lap olvasótáborának számán, higgyétek el! Jót akarok, tudom, hogy segítene. Ha nem hiszitek, próbáljátok ki! Utána kérdezzétek meg az embereket (1-2 hónap múlva), hogy hogy tetszik.

...

8. Itt a vége, ezt a pontot nem is kellett volna megnyitnom. Még írok. Fogadjátok meg a tanácsaim. Szeretem ezt a lapot és titeket is. Sok sikert, magas példányszámot, örömben, humorban, jó egészségben teli újságírást kíván: Balczer "B2" Balázs"

Csaszti Bénégyzet! Örültem őszinte levelednek és remélem az alábbiakban el tudlak tántorítani attól, hogy ne adj isten elhagyj bennünket - az olyan értékes embereket, mint Te vagy mindenképpen meg szeretnénk tartani. Értem és mégsem értem problémádat. Értem, hogy kicsit irigykedve és ezáltal enyhe rossz érzéssel olvasol az olyan csodákról, amelyek a Te gépeden nem fog elindulni/nem tudsz megszerezni/nem is fog megjelenni. Sajnos egy túlzottan felpörgetett világban élünk és nekünk, mint vezető lapnak mindig is "úttörőnek" kell lennünk, a legfrissebb újdonságokról kell beszámolnunk, hogy megőrizzük imidzsünket és másságunkat a többi laphoz viszonyítva. A színességgel és vibrálással nem hivalkodást akarunk kifejezni, hanem a képi, grafikai és verbális (azaz szóbeli) szabadságérzetet kívánjuk fokozni és azt sulykoljuk olvasóinkba, hogy ők is "szárnyaljanak", mikor bennünket olvasnak. Te ezt kuckóba bújásnak nevezed, de valójában ugyanarról beszélünk. Nem értem azonban, hogy mit értesz a "ne féljetek mások lenni" alatt. Szerintem minden magyarországi orgánumtól fényévekre vagyunk minden tekintetben. Mások vagyunk. Vannak akik hülyüléssel töltenek meg több tucat oldalt, mi inkább az információkra utazunk amolyan félkomoly formában - a hülyéskedésre ott van (azaz itt van) a Csevegő. Méghozzá DUPLA ADAG. Ennek ellenére szólj a haverjaidnak, ontsák magukból a leveleket! Ha jó témákat vetnek fel, oltári baromságokat írnak, vagy egyszerűen csak jó a stílusok, ígérem, jövőre rendszeresítem a két oldalas Csevegőt. Egyébként én is néha hülye bránernek érzem magam és előveszem a régi 576-okat, a C64-est, Load "Creatures",8,1... Jó a régi időkre visszaemlékezni, de nekünk előre is kell néznünk, mert útvesztőkkel, akadályokkal és szakadékokkal teli világ a mai.

MINDIG KELL EGY BARÁT...

"Kedves Zolee! Most azért írok... Na alighogy belekezdtem, máris összehordtam egy liter hülyeséget! Szóval nem tudom miért írok. Talán az az ok, hogy nincs nekem itt barátom egy se, hát akkor meg kivel osszam meg ezt a nagyon jó valamit, avagy az 576-ot?! Gondolom, hogy eleged van már a levelekből a fotókból meg társkeresőkből meg apróhirdetésekből meg stb., de egyszerűen muszáj volt már valakinek kipakolni az érzéseimet. Gyakran töprengtem azon, hogy neked vajon életstílusod-e ez a banális humor, vagy van ben-

ABS

ned egy érző ember is. Eme "kutatásom" számára valóságos gyöngyszemeket rejtettek a 95/1. szám levelei: Gusz-T bátyó és Krusovszki Katee sorai segítségével végre tudatosult bennem, hogy bizony Zoli (hagyjuk a két E-t) bátyó megért engem. És én most nem azért írok, hogy kinyomtasd és kikeretezd és a Hónap dumájába tedd, hanem mert barátra van szükségem, akivel LEVELEZHETEK. Tudod, nekem soha nem adatott meg az az öröm, hogy egy kedves barát levelet küld nekem, pedig azt hiszem, semminek sem örültem volna jobban a világon. És nem is titkolom: az 576-beli csapat volt nekem mindig is a barátok csapata, nem is akart és nem is fogadott el senki más. Nem dumálhattam meg senkivel, hogy milyen marha jó poénokat durrant el ez a Martin, meg hogy nem semmi tesztelő a Gazsi gyerek, meg ugyanúgy azt sem, hogy milyen egy speciális lény a Zolee. És csak nőtt bennem a szomorúság, de a háttérben állandóan ott voltatok TI. Kedvesek, megértőek, olyanok akik megértenek mindenkit. Mindig kíváncsi voltam, hogy mindnki olyan-e a teamből, mint amilyennek mutatja magát, vagy hogy milyen zenét hallgat Zolee vagy Martin, stb. Hát és most ugyabár elérkeztünk a végkifejlethez. Vajon megszánsz-e? Segítesz-e rajtam? Találsz-e majd munka közben elég időt arra, hogy írj nekem. Méltónak találsz-e majd a barátságodra? Mert szükségem van egy barátra. Írj! Ja, és SZERETLEK BENNETEKET! Aláírás: Andrej!"

Kedves Andrej! Kivételt tettem leveleddel, nem szokásom ennyire csonkítatlanul leközölni írásokat, de annyira meghatók voltak soraid, hogy mindenki okulására leközlöm. Így karácsony táján talán magasabbra csapnak az emberi érzések hullámai és nemcsak engem, hanem olvasóinkat is meghatják ezek a sorok. Egy háború sújtotta ország csöppnyi magyarlakta falujából érkezett e segélykérés. Kérem azokat az olvasókat, akik szívesen leveleznének Andrejjel, írjanak; címe a szerkesztőségben. Én már írtam és egész napra jó lett a közérzetem.

VAKABLAKOK

"Szasz Zolee! Tessék engem sajnálni! A gimiben egy ilyen Windows-B. (csúnya szó) hülyegyerek mellett ülök és naponta hallgathatom a baromságait, hogy a WIN az ilyen + olyan király, meg tök jó. Egyszer, úgymond kísérletképpen felinstalláltam a Win 95-öt; a drága program úgy hazavágta a wincsimet, hogy csutkán le kellett formatálni. Köszi Májkroszoft, köszi Bili Gétsz! Aláírás: Andro"

"Hi Zolee! (...) Mi van akkor, ha a szerencsétlen haverom apja megvette a Windows 95-öt és azt írja ki, hogy 'Error in EXE file'? Aláírás: Deák Richárd"

Andro és Ricsi! Egy életem egy halálom, a két kérdésre válaszom: szívacs! Bővebben lásd még: Hónap dumája.

ÜZENŐFÜZET

Frednek (alias Molnár Ferencnek) Budapestre azt üzenem, hogy egy általa rajzolt képregényért (mondjuk valami számtecheses sztori jól jönne) cserébe küldök képregényfigura kártyákat. Meg még azt is izenem, hogy jövőre nem fogjuk 874 KByte-ra változtatni az újság nevét, hogy a nyári összevont számot 874 pénzért adhassuk. Nem, nem. A név az marad. Viszont az ötlet másik fele megfontolandó...

Astronaut kollega (tudjátok, a Murphy-törvényes) egy morphot szeretne a beküldött fényképe alapján. Ezúton üzenem mindenkinek, hogy semmi pénzért nem csúfítjuk el senki pofázmányát. És randa képeket sem tudunk széppé varázsolni. Viszont az új törvénykönyvből a Wizard's paszszust megosztom veletek: Kedvenc géped mindig akkor romlik el, amikor te akarsz vele játszani. Kiegészítése: persze már bedobtad a tokenjeidet.

Szemők Zsoltnak Albertirsára egy terebélyes "Nyazsgem!"-et küldenék.

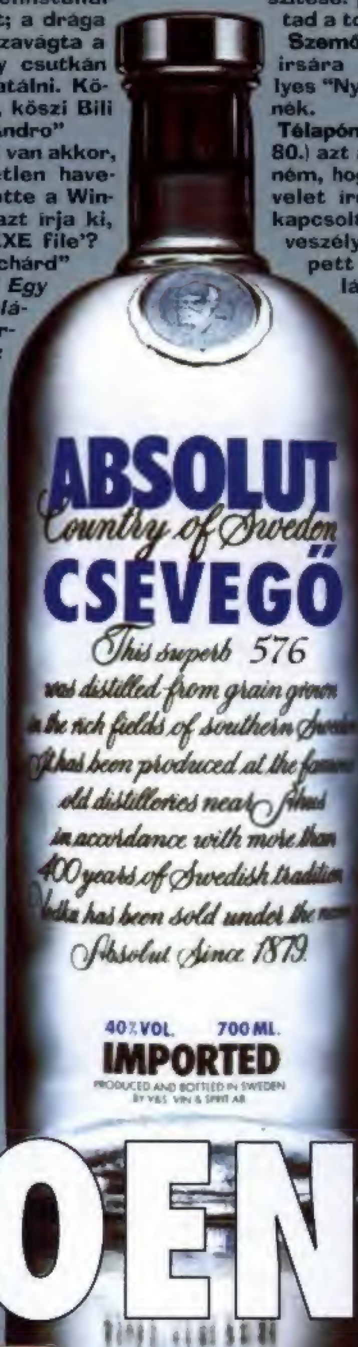
Télapónak (Bp, Dráva utca 80.) azt a megjegyzést tenném, hogy fürdőkádban levelet írni/olvasni még kikapcsolt állapotban is életveszélyes és tilos. A kitépett lapon egyébként látszott, hogy kémiafüzetből származik, mert tele volt gyanús oldatok és nedvek pacáival.

Scooby Doo (Budapest): Tessék, benne vagy.

Futottak még (azaz majdnem bekerült levelűk): Koltai Balázs (Szeged), Madzel Gábor (Füzesgyarmat), Szentmihályi Ádám (Budapest), Gusz-T bátyó (???), Nagy Gergely (Kaposvár) Edward Carnby (Balatonberény), Rattle Shakin Daddy (Budapest) Dangbird Multimédia Studió (Budapest).

Végezetül a már jól ismert újévi jókívánság: P(programgazdag)ÚÉK! Találkozunk '96-ban, a negyedik hét szűk esztendőben. Talán jövőre már látjuk majd az alagút végét. Bár én már előre félek a látványtól...

Zolee



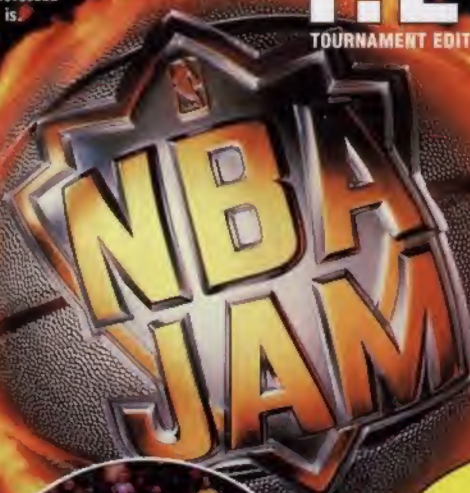
OLUT POEN

NBA JAM T.E.

A sok komoly sportjáték között üdítőleg hat néha egy-egy humorosabb is. Egy ilyen program különösen nagy sikerre számíthat, ha a feldolgozott sportág igencsak divatos mostanság, nevezetesen a kosárlabda. Az pedig már természetes, hogy a "szerepeltetett" játékosok szintén a manapság divatos nevek, azaz **az amerikai profi kosárlabdaliga, az NBA leghíresebb alakjai**. Szintén okos húzásnak bizonyulhat, ha a hazai pályákon nyaranta oly kedvelt streetball-stílus elemei is keverednek a játékba, amely által egyrészt érdekesebb lehet a játékmenet, másrészt a kevesebb számú játékos miatt egyszerűbb is. Ha mindezen elemeket helyes arányban keverjük össze, **egy igen élvezetes, néhol meglepő humorú, de mindenképp lebilincselő játékot kapunk eredményül**, melynek címe NBA JAM 95 (abból is a TOURNAMENT EDITION).

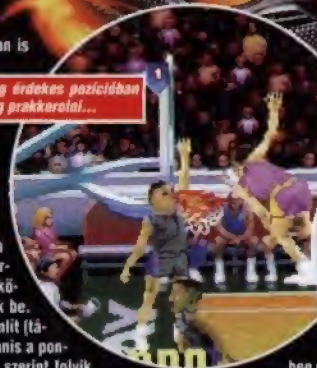


Az égő tűzlabda nem gyerek kezébe való.



STREETBALL ÉS NBA MIX

Mint az a konzolok világában jártas olvasóknak nyilván feltűnt, a cím ismerős. Valóban, szinte az összes létező játékgépen megjelent a program, nem kis sikert aratva. A játék alapkoncepciója a PC-s folytatásban is változatlan maradt, tehát a **szereplők itt is az NBA leghíresebb játékosai közül kerülnek ki**. Minden csapatot három játékos képvisel, akik közül azonban a kiválasztásnál csak a két legjobbat látjuk, a harmadikat csak a negyedek közötti szünetben cserélhetjük be. A játék csak ennyiben hasonlít (távolról) a streetballhoz, ugyanis a pontozás a hivatalos szabályok szerint folyik, tehát a mezőnykosár kettő, a hárompontos pedig valóban három pontot ér, szemben az utcai változat egy és két pontot érő akcióival. **Büntető dobások nincsenek, falt, lépéshiba, visszajátszás, kétindulás szintén nincs.** A játék csak két esetben szakad meg: a támadóidő lejárta és "goaltending" esetében, tehát ha a védő még akkor szedi le a labdát lepattanó gyanánt, amikor az még a dobás leszállóágában van.



A védő elég érdekes pozícióban próbált meg prakkerolni...





A látványos spárga csak szerényebb akrobatikus mutatvány.

SLAM!

A játékosokat **billentyűzetről vagy joystickkal irányíthatjuk**, amiből könnyen kiszámítható, hogy szerencsés esetben mind a négy játékos irányítását saját magunk láthatjuk el, barátaink segítségével. Joystick esetében azonban nem túl felhőtlen a helyzet, mivel **az irányításhoz három nyomógomb kell** - egy a passzokhoz és szerelésekhez, egy a dobásokhoz és felugrásokhoz, egy pedig a **TURBO** aktiválásához. Ennek segítségével emberünk sokkal dinamikusabban játszik, védekezése erőszakosabb lesz, passzai sokkal erőteljesebbek és pontosabbak, tehát nehezebben ellophatóak lesznek, mozgása felgyorsul, távoli dobásai nagyobb százalékkal sikerülnek, közeli ziccerei pedig hihetetlen zsákolásokká változnak. **És ezek a zsákolások azok, amelyek igazán egyénivé teszik a játékot.** A grafikusok ugyanis látszólag teljesen szabad kezet kaptak eme mozdulatok megtervezésekor, ezért jöhettek létre olyan "move"-ok, amelyeknél a center a képernyőről kiemelkedve, majd zuhanórepülésben visszatérve, esetleg 238457 fokos, levegőben végrehajtott forduló után, vagy épp egy pompás szaltó végén húzza be a labdát. Mindez még semmi, de ha egy játékosunk háromszor egymás után úgy tud pontot szerezni, hogy közben az ellenfél nem eredményes, akkor emberünk teljesen beindul, sokkal pontosabban dob kosárra a hárompontos mindkét oldaláról, és ami sokkal látványosabb, **olyan erővel zsákol, hogy menet közben kigyullad a labda**, és a sikeres produkció után a hálóból csak elszenesedett csomók maradnak. A játék közben pedig folyamatosan **apró ikonok jelennek meg a pályán**, amelyeken állva hirtelen feljavul a dobószázalékunk, védekezésünk, vagy feltöltődik a TURBO értékünk.



Ebből palánktörés lesz - méghozzá fejjel!

Azoknak, akik nem ismerték az eredeti, konzolokon megjelent NBA JAM-et, az új változat bizonyosan sok meglepetést és örömet fog jelenteni. Aki azonban már azzal is hónapokat játszott, szinte semmi újdonságot nem fog benne találni, a bajnokságon kívül. **A grafika maradt a már megismert karikatúra-jellegű, a hangok sem változtak, a játékmenet pedig egy az egyben azonos az elődével.**

576 KByte ÉRTÉKELŐ

NBA JAM T.E. — KIADJA: ACCLAIM

grafika	■■■■■■■■□□
hang/zene	■■■■■■■□□□
kezelhetőség	■■■■■■■■□□
kihívás	■■■■■□□□□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS: **79%**

C64:	LEMEZ	KAZETTA	
AMIGA:	500	1200	CD32
PC:	RAM: 4MB	HD: 15MB	VIDEO: VGA
	CPU: 386	CD: 0	ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Ascendancy

Egy átlagos galaxisban mintegy 300 milliárd csillag van. S e csillagok körül felbecsülhetetlen számú bolygó utazik téren és időn keresztül. Ezek közül 20 milliárd bolygón van meg az esély az élet kialakulására. De valójában hányon alakul ki tényleg értelmes élet? Hány faj készülődik arra, hogy elhagyja bolygóját, s a többit leigázva meghódítsa az univerzumot? És mi történik, ha ezek a fajok találkoznak?

ÚJ JÁTÉK

A kezdeteknél a legfontosabb fajunk kiválasztása. 21 lehetőség közül választhatunk (jobboldalt a fel le nyilakkal), s mivel minden fajnak más jellemzői, más speciális tulajdonságai vannak (ezek leírását a kép közepén látjuk), így ez a döntés eleve meghatározza a játék menetét, a győzelemhez szükséges stratégiát. A kép alján adhatjuk meg a játék nehézségét. A csillagok száma a játék várható hosszát határozza meg. **A résztvevő fajok természetesen a legyőzendő ellenfeleket jelentik.** Az atmoszféra pedig a többi faj agresszivitását (peaceful - békés, neut-ral - semleges és hostile - ellenséges) határozza meg. Alul az utolsó ablakban a fajunkat azonosító színt választhatjuk ki.



A kutatáshoz ez a könyv és pápaszem nélkülözhetetlen.

GALAXIS

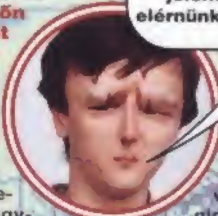
Erről a képernyőről érhető el a játék minden része. A kép nagyobbik felét a csillagtérkép foglalja el. A már felfedezett csillagok körül négy színes pont jelenik meg, ha pedig valamelyik rendszerben már van valamelyik fajnak kolóniája, a csillagot a tulaj színével rajzolt karika veszi körül. A fajok őshazáját színes emblémák, az űrhajókat pedig kis háromszögek jelzik. A csillagokat összekötő vonalak a hajózási utakat jelölik.

Jobboldalt az alsó három gombsorral a térkép megjelenítését változtathatjuk (forgatás, nagyítás és bizonyos információk kikapcsolása). Felül az eltelt napok száma jelenik meg. Ez alatt két, az idő múlását befolyásoló gombot találunk. Közülük a baloldali egy nappal ugrasztja előre a játékot, míg a jobboldali megnyomásával folyamatosan telik az idő mindaddig, amíg valamilyen esemény be nem következik.

CSILLAGRENDSZER

A galaxis egy csillagára rábökve a képen a csillagrendszer makettje jelenik meg a csillaggal, bolygóival, a csillagokat összekötő útvonalak kapuival és az itt állomásozó hajókkal. **Ezen a képernyőn irányíthatjuk hajóinkat és vívhatjuk meg a csatákat.** A rendszerben az objektumok térben helyezkednek el. A kép áttekintését nagyban segíti, hogy alul egy vízszintes négyzetrács látszik, s minden objektumot egy függőleges (a rács felettieknél sárga, alatta pedig piros) vonal köt össze ezzel a lappal. Ha a jobb gombbal bármire rákattintunk, az az objektum kerül a kép középpontjába. A képen jobb felül a rendszer nevét és ha van, a rendszert uraló nép jelét, alul pedig a térkép kezelését segítő gombokat találjuk.

Amikor a rendszerben egy időben több faj is jelen van, az idő a stratégiai játékokban megszokott módon, fordulónként telik. **Az egyes körökben minden jelen lévő hajóval és bolygóval tehetünk valamit,** s utána természetesen a többi faj következik. Hajóink irányításához a rendszer neve alatti három gombot is használhatjuk. Az elsővel passzolhatunk, ha semmi jobb lépés nem jut eszünkbe. A második folytatja az előző körben megkezdett mozgást. A harmadik pedig automata irányításra kapcsol. Ekkor hajóink megtámadnak minden, a rendszerbe lépő idegent, illetve folytatják mozgásukat, ha nincs ellenség a közelben. A sor alatti két gombbal a rendszerben lévő saját és idegen objektumok listáját kapjuk.



A parancs kiadásához először jelöljük ki a hajót. Ekkor jobboldalt a hajó képe, alatta pedig alkatrészeinek listája látszik. Ezen a rajzon függőleges oszlopban kék korongok jelzik a védőpajzs erejét. A másik oszlop az aznap elhasználható energiát jelzi. Ha ez elfogy, a következ-



Ez egy hétköznapi bolygó. Igazán jól semmit sem lehet rajta csinálni.

ző napig hajónk üzemképtelen. A hajó alatti négy gombbal az alkatrészek között választhatunk (fegyverek, pajzsok, speciális eszközök és passzív részek). **A hajó mozgatásához a célkereszttel kell az irányt kijelölnünk** (az első gombnyomás a négyzetrácson jelöli ki a pontot, a második pedig a rács fölötti magasságot adja meg.). Ha egy égitestre akarunk leszállni vagy egy másik csillag felé indulunk, egyszerűen rá kell kattintanunk a megfelelő objektumra. Hajónk csak olyan bolygó körül tud pályára állni, amely körül nem kering ellenséges hajó vagy védőpajzs. Amikor hajónk elindul egy másik csillag felé, legközelebb akkor tudunk neki parancsot adni, amikor megérkezik a másik rendszerbe.

Támadáshoz (akár hajó, akár bolygó esetén) **először a fegyverek listájából válasszunk, majd vigyük a keresztet a célpontra.** Ha a cél hatótávolságon belül van, fehér, ha kívül, kék vonal jelenik meg. Egy védőpajzsot kiválasztásával tudunk aktivizálni és energiatakarékosság miatt kikapcsolni. A passzív részek automatikusan látják el feladatukat, ezeket nem tudjuk befolyásolni.


Ilyen harcias ellenfeleknél kár a tárgyalásra időt pazarolni.

BOLYGÓ

Egy uralmunk alatt álló bolygó képéhez vagy a galaxis térképén a Planets gombot megnyomva és a megjelenő listából egy égitestet kiválasztva vagy a csillagrendszerben a megfelelő bolygóra kétszer rákattintva jutunk.

A bolygók képe négyzetráccsal apró területekre van osztva, s ezeken jelennek meg a már elkészült épületek. **Az üres négyzetek színe jelzi, hogy azon a területen milyen típusú épület fog a legjobban működni.** A fehér teljesen áttagos területet, a piros az ipar, a kék a kutatás, a zöld pedig a lakosok gyarapodását segítő építmények számára kedvező (ezek általában megduplázzák a megfelelő épület termelését), a feketére pedig csak a többi épületet összekötő folyosót tehetjük. Új épületet csak egy régi közvetlen szomszédságába tehetünk, míg a kép bal szélén, az űrben található további 10 üres helyre a hajóépítő csarnokokat, az űrhajókat és a bolygót védő műholdakat telepíthetjük. Építkezéshez bökjünk rá valamelyik négyzetre, majd válasszunk a lehetséges épületek között. Az éppen folyó építkezést és az ebből hátralevő időt a jobb felső sarokban látjuk. (Építkezést úgy is kezdhetünk, ha erre a gombra bökve választunk az lehetőségek között, majd a térképen kijelöljük a munka helyét).

A kép tetején az első három rajz a kutatás, az ipar és a gyarapodás adatait mutatja. Ha bármelyikre rábökünk, megtudjuk, hogy a bolygón egy nap alatt hány egységet termelnek ebből a dologból. Az így termelt egységeket a tudományban új dolgok felfedezésére, az iparban építkezésre, a népességben pedig új lakók megjelenésére használhatjuk fel. **A sor negyedik rajzán a népesség adatait látjuk.** Az üres karikák a bolygó maximális lakószámát, a dolgozó alakok pedig az elfoglalt egyedeket jelölik (minden épület üzemeltetése egy lakost igényel). Ha a sorban van nem elfoglalt ember is, építhetjük a következő épületet, hiszen lesz aki gondját viseli. A maximális lakószámot néhány speciális épülettel, például egy Outposttal tudjuk növelni. A település képes önmagát is irányítani. Ehhez a bolygó képernyőjén az M gombot kell megnyomnunk.


A hölgy (mert minden bizonnyal az) és népe elég barátságos.

KUTATÁS

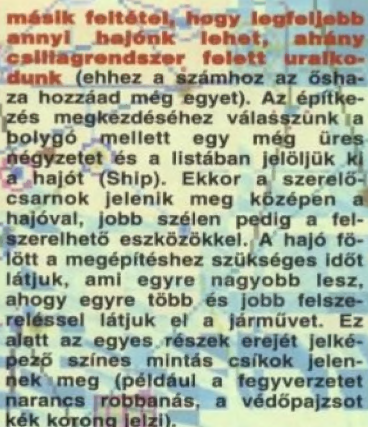
A játék kezdetén elég szűkösek ismereteink, így mindössze 5 különböző dolgot tudunk építeni. A galaktikus uralom megszerzéséhez viszont talán a legfontosabb, hogy minél erősebb fegyvereket és jobb védőpajzsokat, minél gyorsabb hajókat tudjunk készíteni. **Ehhez a felfedezéseken keresztül vezet az út.** Kutatóinknak minden, a játékban később megjelenő találmányt fel kell fedezniük (kivéve azokat, melyeket egy barátságos fajjal cserebérélve szerzünk meg). Míg az ipar és a népesség fejlődéséhez szükséges pontokból minden bolygó csak a sajátját használhatja fel, a tudósok egyesítik az összes bolygó laborjainak termelését és egy helyen fedeznek fel mindent.

A kutatás képernyőjén kis karikák jeleznek minden felfedezésre váró ismeretet. Ha egy újításhoz valamilyen más ismeretre is szükség van, e két karikát egy vonal köti össze (a karikák térben jelennek meg, s a jobboldali gombokkal forgathatjuk, mozgathatjuk az egész ábrát). Ha egy karika fölé visszük az egeret, a jobb szélen megjelenik a felfede-

zés leírása, a szükséges idő és a későbbiekben segítségével megépíthető dolgok listája. A kutatás a karikára kattintással indul meg. A kutatást szintén átkapcsolhatjuk az M gombbal automatikus módba.

HAJÓÉPÍTÉS

Űrhajó összeszerelését csak akkor kezdhetjük meg, ha a bolygó körül már kering egy hajóépítő üzem (Shipyard). A másik feltétel, hogy legfeljebb annyi hajónk lehet, ahány csillagrendszer felett uralkodunk (ehhez a számhoz az őshaza hozzáad még egyet). Az építkezés megkezdéséhez válasszunk a bolygó mellett egy még üres négyzetet és a listában jelöljük ki a hajót (Ship). Ekkor a szerelőcsarnok jelenik meg középen a hajóval, jobb szélen pedig a felszerelhető eszközökkel. A hajó fölött a megépítéshez szükséges időt látjuk, ami egyre nagyobb lesz, ahogy egyre több és jobb felszereléssel látjuk el a járművet. Ez alatt az egyes részek erejét jelképező színes mintás csíkok jelennek meg (például a fegyverzetet narancs robbanás, a védőpajzsot kék korong jelzi).



A tervezésnél először a jobb felső sarokban a legnagyobb gombbal adjuk meg a hajó méretét. Ezután a többi gombbal egy alkatrésztípust választunk, és a megjelenő listából a szükséges alkatrészeket a hajó körül lévő üres négyzetekre kell tennünk. A már elhelyezett részeket a jobb egérgombbal távolíthatjuk el.

Ahhoz, hogy a hajó elinduljon, szüksége van motorra (Engine) és energiaforrásra (Generator). Ezen túl rendelkezésünkre állnak (ha jól dolgoztak tudósaink) fegyverek, védőpajzsok, radarok és néhány speciális eszköz, mint a csillagközi utazást segítő meghajtó (Star lane drive), a telepes és megszálló csapatok leszállóegysége. A leszállóegységeket sajnos csak egyszer lehet felhasználni. A sérült hajókat kijavítani, felszerelésüket megváltoztatni és új telepes csapatokat készíteni csak a később felfedezhető dokkokban tudunk. **Fontos, hogy minden bolygó egyszerre csak egy épületet vagy egy hajót tud építeni.** Ha munka közben egy új feladatot adunk, a paranccsal az előző munkát félbeszakítjuk.

MÁS FAJOK

A Species gombot megnyomva egy új képernyőhöz jutunk, ahol más fajokkal vehetjük fel a kapcsolatot. Itt az eddig felfedezett fajokkal való kapcsolat típusát (együttműködés, béke, háború) a fajok jele körüli kis grafikák jelzik. Bármelyikre rábökve a faj vezetőjével vehetjük fel a kapcsolatot. Itt diplomáciai alkukat köthetünk, illetve a barátságos népekkel felfedezéseket cserélhetünk.

A játék elején érdemes minél több rendszerben és bolygón megvetnünk lábunkat, s addig terjeszkedni, amíg ez nem jár háborúval. Ezután csendesen és békében erősödjünk meg, s fordítsunk minél többet a tudomány fejlesztésére. Ha egy építményből felfedeztünk egy hatékonyabbat, a régieket cseréljük le amint tudjuk (az Abandon-nal lehet egy épületet, illetve egy hajót lerombolni).

Most pedig nincs más hátra, kezdjük el az építkezést, kutatást, fedezzük fel a galaxist és szerezzük meg a világuralmat. A képlet egyszerű. Egy Civilisationon, Reunionon és Alien Legacy-n felnőtt játékosnak még csak nem is nehéz. S ez tulajdonképpen a játék legnagyobb hibája. Amit csináltak azt tökéletesen végezték, a játék szép, könnyen kezelhető (oktatóprogram, SHIFT + egérgombra mindenről segítség), de a valóban fantáziadús felfedezéseken túl sok újat nem találtam benne. Ennek ellenére a játék izgalmas és ha elég sok ellenfelünk van, még komoly bonyodalmakba is kerülhetünk.



Ezzel nem szívesen találkoznék éjszaka.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

ASCENDANCY — KIADJA: VIRGIN

grafika	■■■■■■■■□□
hang/zene	■■■■■■■■■□
kezelhetőség	■■■■■■■■■■
kihívás	■■■■■■■■□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **75%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 15MB VIDEO: SVGA CPU: 486/33 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁL

folytatás az első oldalról

PRINCE OF PERSIA	3900
RISTAR	5900
ROAD RUNNER	3900
SHINOBI 2	4900
SMURFS (HUPIKÉK TÖRPÖK)	5900
SONIC CHAOS	3900
SONIC DRAFT RACE	7500
SONIC SPINBALL	4900
SONIC TRIPLE TROUBLE	6900
SPEEDY GONZALES	7500
STARGATE	5900
USHRA MONSTER TRUCKS	5900
WIZARD PINBALL	8900

MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

CALIFORNIA GAMES 2	3900
CHAMPIONSHIP HOCKEY	5900
COOL SPOT	4900
DONALD DUCK BOX SET	5900
DONALD DUCK LUCKY DIME	4900
ECCO	5900
GOLDEN AXE WARRIOR	3900
IMPOSSIBLE MISSION	3900
INCREDIBLE HULK	4900
MICRO MACHINES	5900
MORTAL KOMBAT	5900
NEW ZEALAND STORY	3900
SEGA CHESS	3900
SMURFS(HUPIKÉK TÖRPIKÉK)	5900
SONIC SPINBALL	5900
STREETS OF RAGE 2	4900
TERMINATOR 2	3900

MEGA CD PROGRAMOK

HEART OF ALIEN-ANOTHER WORLD2	9900
PRINCE OF PERSIA	9900
RACING ACES	7900
ROAD AVENGER	6900
ROBO ALESTE	7900
SPIDERMAN	7900
THUNDER STRIKE	7900
TIME GAL	6900

IBM PC 3.5 PROGRAMOK

1ST ENCOUNTERS	6999
1942 PACIFIC AIR WAR	6999
ALIEN BREED TOWER ASS.	4999
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES	4999
ARCADE POOL	2999
ARCHER MACLEAN S POOL	2999
ARMOUR GEDDON	1999
ARNIE 2	1499
BATTLE ISLE DATA	3999
BIG RED ADVENTURE	3999
BLACK HAWK	6999
BREAKTHRU	3999
BUDOKAN	2999
CAR AND DRIVER	2999
CHUCK YEAGER FLIGHT TR.	2999
COLONIZATION	6999
COMANCHE	7999
CRUISE FOR A CORPSE	2499
CYBER RACE	3999
DARKER	6999
DAWN PATROL	6999
DEFENDER OF EMPIRE	3999
DELTA V	6999
DESCENT	6999
DISCWORLD	7999
DOOM 2	6999
DREAMWEB	6999
DUNE	2999
DUNGEON MASTER II	8999
EARTH SIEGE	6999
ECSTATICA	6999
EL FISH	3999
ELITE II	5999
EPIC	2999
EYE OF THE BEHOLDER 3	6999
F14 FLEET DEFENDER	6999
F14 FLEET DEFENDER SCEN.	3999
F29 RETALIATOR	2999
FATAL RACING	HIVJ
FLASHBACK	3999
FLIGHT SIM.TOOLKIT	2999
FREE DC	4499
GRAND PRIX UNLIMITED	2999
GUILTY	5999
HAND OF FATE - KYRANDIA 2	5999
HEROES OF THE 357TH	2999
HEXX	4999
HIRED GUNS	4999
HOKUM KA50	5999
HOOK	2999
INDIANAPOLIS 500	2999
INFERNO	7999
INNOCENT UNTIL CAUGHT	4999
JAGGED ALIANCE	8999
JUNGLE BOOK	5999
JUNGLE STRIKE	5999
JURASSIC PARK	2999
LEGEND OF KYRANDIA	2999
LHX ATTACK CHOPPER	2999
LITTIL DIVIL	3999
LOMBARD RAC RALLY	1995
LOW BOW	2999
LURE OF TEMPTRESS	2499
MAGIC WORLDS	2999
MARIO ANDRETTI RACING CHAMPIONSHIP	2999
MASTERS OF MAGIC	5999
METAL MARINES	7999
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	2999
MIDWINTER	1999
MIDWINTER II	2499
MIG 29	2999
MORTAL KOMBAT 2	3999
NASCAR TRACK PACK	2999
NHL HOCKEY	6999
NOMAD	3999
OBITUS	1999
OPERATION STEALTH	1999
PACIFIC STRIKE	6999
PANZER GENERAL	9999
PEPPER S ADVENTURE	5999
PINBALL DREAMS 2-DATA	3999
PIZZA TYCOON	7999
POPULOUS + PROMISSED L.	2999
POPULOUS 2	2999
POWERMONGER	2999
PRINCE OF PERSIA 2	6999
PRO TENNIS	1999
PROJECT X	3999
PUSH OVER	2999
PYROTECHNICA	5999
QUARANTINE	6999
RAMPART	2999
REACH FOR THE SKIES	2999
REALMS	2999
RETRIBUTION	5999
RETURN OF THE PHANTOM	5999
REX NEBULAR	3999
RINGWORLD	3999
ROBOCOP 3	2999
SEAL TEAM	2999
SHADOW CASTER	2999
SHADOW LANDS	2999
SHUTTLE	4999
SIMPSONS	1999
SLIPSTREAM 5000	7999
SPACE FEDERATION	5999
SPECTRE VR	8999
SPEED RACER	3999
STAR CONTROLL II	4999
STARLORD	5999
STEEL THUNDER	2999
STRIKEFLEET	2999
SUMMER CHALLENGE	2999
SUPERKARTS	6999
SUPER SPACE INVADERS	1999
SYSTEM SHOCK	6999
TERMINATOR 2	1999
TEST DRIVE 2	2999
TEST DRIVE 3	2999
THE CYCLES	2999
THE GAMES	2999
TIE FIGHTER	7999
TRANSPORT TYCOON WORLD EDIT	3999
UFO 2 X-COM TERROR FROM D.	7999
ULTIMA VI	2999
ULTIMA UNDERWORLD	2999
ULTIMATE BODY BLOWS	4999
UNIVERSE	3999
WARCRAFT	7999
WARRIORS	7999
WING COMMANDER	2999
WING COMMANDER 2	3999
WING COMMANDER ACADEMY	2999
WING COMMANDER SEC. MISS.	2999
WORMS	HIVJ
ZEPPELIN	6999

IBM PC 5.25 PROGRAMOK

KGB	3999	
LES MANLEY LOST IN LA	1999	999
SPACE 1889	2499	1999

JÁTÉK GYŰJTEMÉNYEK

THE GREATEST -DUNE -LURE OF THE TEMPTRESS -SHUTTLE	4999

IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

1ST ENCOUNTERS	7999	
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	7999	
3D LEMMINGS	9999	
3D PINBALL	HIVJ	
ACROSS THE RHINE	9999	
ACTUA SOCCER	HIVJ	
ALIEN BREED TOWER ASS.	5999	
ALONE IN THE DARK 3	7999	
APACHE LONGBOW	HIVJ	
ARMORED FIST	7999	
ASCENDANCY	HIVJ	
ATTACK STACK COLLECTION	7999	
BENEATH A STEEL SKY	6999	
BIG RED ADVENTURE	3999	
BLOODNET	6999	
BLOODWING	9999	
BRICKS,BLOCKS & CLOCKS	5999	
BUREAU 13	6999	
BUZZ ALDRIN RACE	3999	
CADILLACS DINOSAURS	HIVJ	
CAESAR II	HIVJ	
CAMPAIGN	5999	
CENTRAL ONTELIGENCE	4999	
CHAOS CONTROL	7999	
CHESSMASTER 3000	3999	
COLONIZATION	7999	
COMBAT CLASSICS 3	7999	
COMMANDER BLOOD	6999	
CREATURE SHOCK	9999	
CRUISE FOR A CORPSE	2999	
CRUSADER NO REMORSE	10999	
CYBERIA	9999	
D GENERATION	1999	
DARK FORCES	9999	
DARKER	9999	
DAY OF THE TENTACLE	7999	
DAWN PATROL	6999	
DESCENT	7999	
DESERT STRIKE	4999	
DESTRUCTION DERBY	9999	
DID S VIRTUAL WORLDS	4999	
DIGITAL LOVE	3999	
DISCOVERIES OF THE DEEP	6999	
DISCWORLD	9999	
DOOM 2	9999	
DRAGON LORE	8999	
DRAGONSPHERE	6999	
DREAMWEB	6999	
DUNGEON MASTER II	9999	
DUST	HIVJ	
EARTH SIEGE	8999	
ECSTATICA	8999	
EF2000 (MAGYAR LEIRÁSSAL)	9999	
ELDER SCROLLS ARENA	9999	
ELITE II	6999	
EXTRACTORS	7999	
F15 III	6999	
F19 + 50 GAMES	3999	
F117 A	2999	
FADE TO BLACK	9999	
FATAL RACING	9999	7999
FIFA	7999	
FIFA 96	9999	
FLASHBACK	6999	
FOOTBAL GLORY	2999	
FREDDY PHARKAS	4999	
FULL THROTLE	9999	
FX FIGHTER	9999	
GRAT NAVAL BATTLES 2	6999	
GREMLIN COMPILATION	4999	
GUILTY	7999	
GUNSHIP + 50 GAMES	3999	
GUNSHIP 2000+SCENARIO	4999	
HARPOON	1999	
HARRIER JUMP JET	3999	
HEXXEN	HIVJ	
HI OCTANE	11999	
HIDDEN WORLDS - M.CARPET DATA	4999	
INCA	4999	
INFERNO	6999	
INHERIT OF THE EARTH	7999	
INTERACTIVE COLLECTION	9999	
IRON ASSAULT	7999	
ISHAR	2999	
ISHAR 2	2999	
ISHAR 3	4999	
JAGGED ALLIANCE	7999	
JORDAN IN FLIGHT	2999	
JUNGLE BOOK	8999	
JUNGLE STRIKE	6999	
JURASSIC PARK	5999	
KASPAROV / BRIDGE II	2999	
KINGS TABLE	6999	
KINGS QUEST 6	4999	
KINGS QUEST 7	8999	
KNIGHTS OF SKY + 50 GAMES	3999	
KYRANDIA 3	7999	
LABYRINTH OF TIME	6999	
LAST DINASTY	9999	6999
LAURA BOW 2	4999	
LEMMINGS 3	5999	
LOADSTAR	9999	
LODERUNNER	6999	
LOST EDEN	7999	
LOST IN TIME	4999	
M1 TANK PLAT.+ 50 GAMES	3999	
MACHIAVELLI THE PRINCE	8999	
MAGIC CARPET	9999	
MAGIC CARPET 2	9999	
MANIAC SPORTS	6999	
MARINE FIGHTERS	5999	
MASTER PIECE COLLECTION	9999	
MECHWARRIOR 2	9999	
MEGA RACE	4999	
MICROCOSM	8999	
MICROPROSE GOLF ÉS F-1	4999	
MISSION CRITICAL	HIVJ	
MORTAL KOMBAT 3	9999	
MYST	8999	
NASCAR	8999	
NASCAR TRACK PACK	4999	
NEED FOR SPEED	HIVJ	
NETWORKS AIV	9999	
NHL HOCKEY	7999	
NHL HOCKEY 96	9999	
NOCTROPOLIS	8999	
NOMAD	6999	
NOVASTORM	8999	
ONE IN A MILLION SEX	4999	
OVERLORD	2999	
PANZER GENERAL	9999	
PEPPER SADV.IN TIME	5999	
PHANTASMAGORIA	9999	6999
PITFALL	HIVJ	
PIZZA TYCOON	7999	
PLAYER MANGER 2	7999	
POWER DRIVE	6999	
PRIMAL RAGE	9999	
PRISONER OF ICE	9999	
PRIVATEER	2999	
PYROTECHNICA	6999	
RAILROAD TYC.+ 50 GAMES	3999	
REBEL ASSAULT	3999	
RETRIBUTION	5999	
RISE OF ROBOTS	7999	
SCREAMER	HIVJ	
SEAL TEAM	2999	
SHADOW CASTER	7999	
SHADOW CASTER	2999	
SILVERLOAD	9999	
SIM CITY	2999	
SIM ISLE	9999	
SIM TOWER	9999	
SIM TOWN	9999	
SLIPSTREAM 5000	7999	
SPACE HULK	2999	
SPACE HULK	6999	
SPACE QUEST 6	9999	7999
SPECIAL FORCES + 50 GAMES	3999	
SPECTRE VR	9999	
SPELLCASTING PARTY PAK	6999	
STAR CRUSADER	7999	
STARLORD	6999	
STAR TREK 25TH ANIVERSARY	2999	
STAR TREK THE NEXT GENERATION	9999	
STONE KEEP	HIVJ	
STRIKE COMMANDER	HIVJ	
SU 27 FLANKER	HIVJ	
SUBWAR 2050 AND SCENARIO	7999	
SUMMER GAMES SEX	4999	
SUPER KARTS	9999	
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	8999	
SUPER TETRIS + 50 GAMES	3999	
SUPERSKI PRO	6999	
SYSTEM SHOCK	HIVJ	
TASK FORCE 1942	3999	
TEMPATION COLLECTION -7TH GUEST -HAND OF FATE -INDY CAR RACING -LANDS OF LORE	8999	
TERMINAL VELOCITY	8999	
THE HORDE	6999	
TORNADO + FALCON 3.0	5999	
TRANSPORT TYCOON	6999	
UFO	6999	
UFO + MASTERS OF ORION	6999	
ULTIMA I-VI	6999	
ULTIMA VIII-SAPS	9999	
ULTIMA UNDERWORLD 1-2	2999	
US NAVY FIGHTERS GOLD	11999	
UNIVERSE	4999	
US NAVY FIGHTERS	9999	
VIRTUAL POOL	9999	
VODOO LONGUE	7999	
VOYEUR	6999	
WARCRAFT	8999	
WARLORDS II DELUXE	HIVJ	
WARRIORS	7999	
WARPLANES VOL.1	7999	
WING COMMANDER IV (MAGYAR LEIRÁSSAL)	9999	
WINGS OF GLORY	8999	
WOLFPACK	6999	
WORLD ATLAS V4	8999	
WORMS	7999	
WRATH OF GODS	6999	
XANTH	6999	
X WING COLLECTORS CD	9999	
ZEPPELIN	6999	
ZORRO	6999	

AZ ÚJDONSÁGOKÉRT (LÁSD: „HÍVJ" KATEGÓRIA) TÁRCSÁZD A 112-6415-ÖS TELEFONSZÁMOT!

MIVEL LISTÁNK DECEMBER 1-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL. AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS ELNÉZÉSETEKET KÉRJÜK!